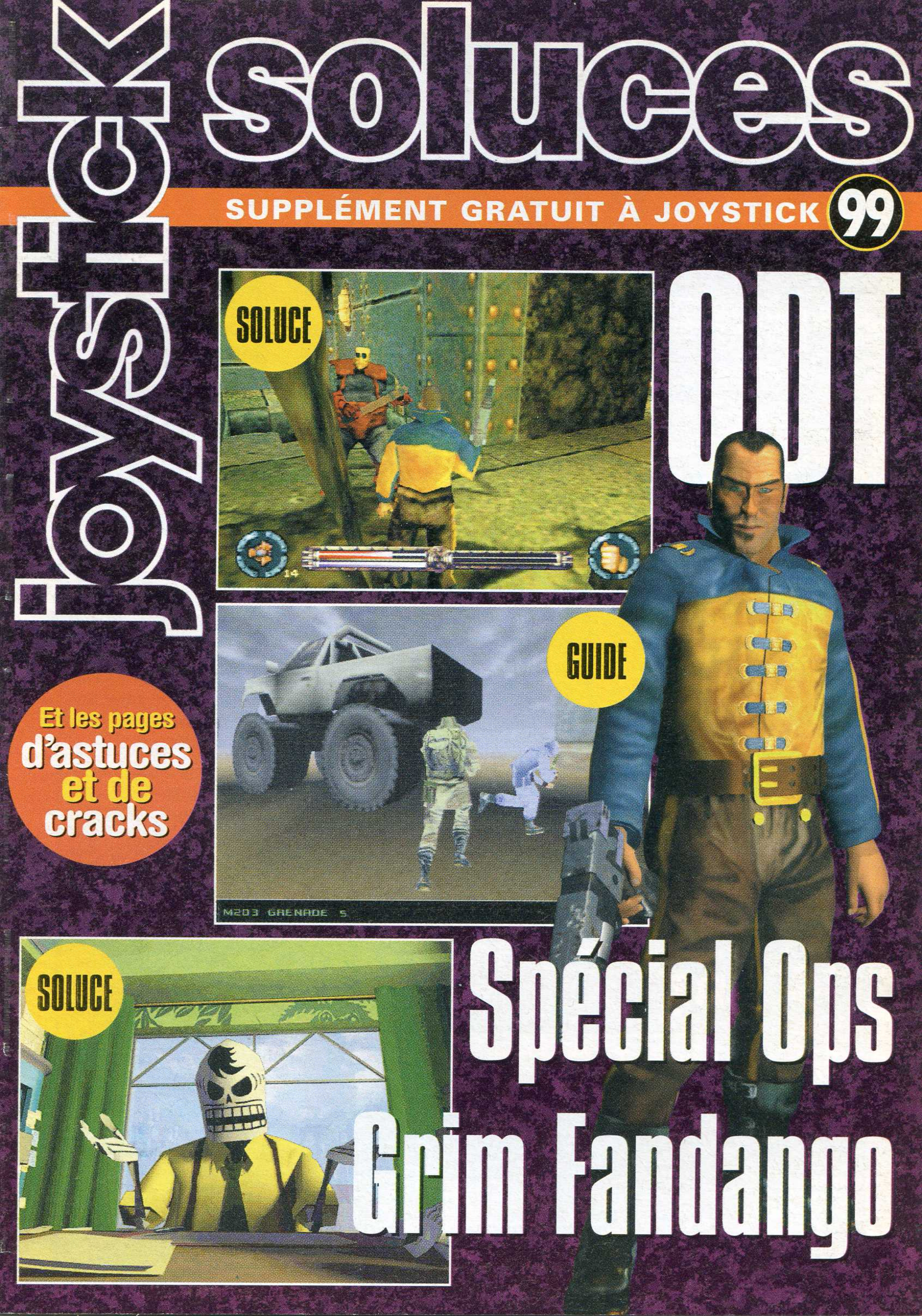
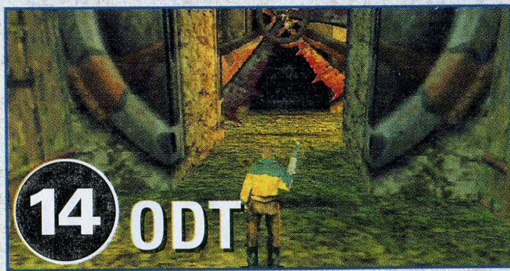

joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 99
SOLUCE
ODT
GUIDE
Et les pages
d'astuces
et de
cracks
M203 GRENADE 5
SOLUCE
Spécial Ops
Grim Fandango

sommaire







EN DETRESSE PAGE 26
JEUX CRACK PAGE 28

édito

« Je suis fatigué ! » Voilà la première phrase qui me vient à l'esprit. Il y avait aussi « Tiens, j'irais bien aux toilettes » mais c'est trop tard. Enfin, heureusement qu'il y a ce Booklet soluces. Je vais pouvoir terminer Grim Fandango, ODT et Special Ops sans me prendre la tête un quart de seconde. Certes, ce n'est pas très sportif mais c'est reposant. Au fait, vous avez acheté notre Hors-série soluces ? Oui, je sais, je vous embête avec ça depuis deux mois, mais c'est important, je touche 10 % par magazine vendu. Bouh, si ça pouvait être vrai ! Non, j'insiste parce qu'il y a des soluces exclusives, comme celles de X-Files ou de Might & Magic 6, par exemple. Rien que pour cette dernière, ça vaut le coup. Bon, et bien je crois qu'il est temps d'aller se coucher. Quoique… avec le numéro 100 de janvier, je ne sais pas encore si ce sera possible avant une bonne quinzaine de jours.

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 99 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F. Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526. Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex. Téléphone : 01 41 34 86 00. Télécopie : 01 41 34 87 99. Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau. Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France. Directeur de la publication : Bruno Lesouef. Directeur de la rédaction : Olivier Scamps. Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr). Ont participé à ce numéro : Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr), Marc Pestka et Fishbone. Direction Artistique : Alain Langlois. Maquette : Hervé "Chouchen" Drouadène, Joséba "On travaille dimanche ?" Urrela, Marie "J'veux renter" Hédon, Alain "Matmatah-Linos" Langlois. Secrétariat de rédaction : Simone (Soja Sun) Audissou. Correction révision : Viviane (Vivi) Fitas. Correction photographique : Stéphane (Gruik-Tiramitsu) Leclercq. Photogravure : Compo Imprim. Imprimé par : Roto Sud. Ce supplément au numéro 99 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse.

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces" 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION Grim Fandango

Grim Fandango est le petit dernier des jeux d'aventure de chez LucasArt. Dans la droite lignée de Day Of The Tentacle, cet excellent soft possède un humour et un graphisme hors du commun. Quant aux énigmes, vous ne devriez pas les trouver trop dures avec ce qui suit. Sachez toutefois que la plupart des puzzles se résolvent de manière non linéaire. Il n'est donc pas obligatoire de suivre cette solution à la carte, du point de vue chronologique. Dans tous les cas profitez-en bien, car comme le dit la sagesse populaire et ma concierge, « ce sont toujours les meilleurs jeux qui se finissent en premier ». Qu'on se le dise.

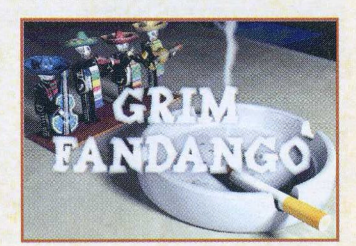


LA PREMIERE ANNEE

Dirigez-vous vers la boîte aux lettres pneumatique en bas de l'écran et prenez le message qui vous attend. Après l'avoir lu, dirigez-vous vers le petit bureau sur lequel sont posés des livres et prenez le jeu de carte posé dessus. Une fois dans vos mains, utilisez le jeu de carte pour en extraire un as. Sortez de votre bureau et essayez d'ouvrir la porte bleue du couloir à votre droite. Allez ensuite discuter avec la secrétaire. Elle vous en apprendra un peu plus sur vous et votre environnement. Ensuite, utilisez la perforatrice posée sur son bureau pour trouer l'as. Prenez alors l'ascenseur de gauche menant au garage de l'immeuble. Dirigez-vous vers la gauche pour atteindre la cabane du mécanicien. Frappez à la porte pour le faire sortir et parlez avec lui. Demandez-lui d'être votre chauffeur et dites-lui qu'il n'est pas trop gros. Il vous faut maintenant trouver le moyen de faire signer l'ordre de mission vierge qu'il vous a confié. Retournez sur vos pas pour reprendre l'ascenseur. Prenez ensuite l'autre ascenseur qui descend vers le hall d'entrée et sortez de l'immeuble. Dirigez-vous vers la tente où se trouve un clown, au fond de l'écran. Demandez-lui de vous faire des animaux avec les ballons. Prenez toutes les formes possibles, dont deux fois le ver de terre. Profitez-en pour prendre du pain dans la tente contiguë à celle du clown. Allez en bas puis vers la droite de l'écran pour aller dans l'impasse qui longe l'immeuble. Allez jusqu'au fond et grimpez à la corde. Une fois en haut, entrez dans le bureau de votre patron par la fenêtre restée ouverte. Utilisez son répondeur (le truc avec l'écran rond) et changez le message de sa machine. Cochez « Ah non Eva, signez vous-même !... ». Ressortez par la fenêtre, redescendez de l'immeuble et remontez voir la secrétaire. Sélectionnez l'ordre de mission dans l'inventaire et utilisez-le devant Eva. Vous avez gagné votre ticket pour le monde des vivants. Vous voici dans un bar de grande classe. Libérez l'âme de son cocon d'un coup de faux.

LE PREMIER CLIENT

Après la séquence non-interactive, vous voici de nouveau devant le bureau d'Eva. Allez directement dans le bureau de Domino et parlez-lui. Sortez de son bureau et redescendez dans le hall. Après que le concierge vous ait parlé, allez sur la droite et rentrez dans la salle des communications. Approchez de la machine de communication et examinez le tube rouge deux fois de suite. Prenez ensuite l'extincteur posé à côté de la porte et sortez de la pièce. Allez sur la droite et rentrez dans la salle de conditionnement. A l'intérieur se trouvent deux robinets délivrant des produits chimiques. Remplissez un ballon vide (ver de terre) avec le robinet rouge, et le second avec le robinet bleu. Remontez dans votre bureau et utilisez les ballons remplis de produits sur votre distributeur de courrier. Redescendez ensuite dans la salle de communication et parlez avec le concierge. Une fois qu'il recommence à travailler, tournez le verrou afin de le verrouiller dans le vide. Sortez de la pièce. A ce moment le gardien sort également tout en repoussant la porte de la machine sans s'apercevoir de votre ruse. Retournez dans la pièce et ouvrez la porte en actionnant la roue. Approchez-vous du tube rouge et utilisez la carte (l'as) perforée sur ce dernier. Après avoir admiré une nouvelle séquence non jouable, vous voici dans votre bureau avec une superbe créature. Discutez avec elle et épuisez tous les sujets. Puis sortez du bureau et allez vers la secrétaire. C'est à ce moment que votre patron vous intercepte. Nouvelle séance de cinéma.



SOLUTION GRIM FANDANGO



PRISONNIER DANS LA CABANE

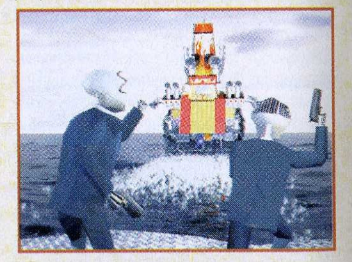
Suite à votre bévue, vous voici enfermé dans la cabane miteuse de votre chauffeur, au garage. Une fois tranquille, essayez d'ouvrir la porte. Une ombre apparaît à la fenêtre. Parlez avec le mystérieux personnage et dites que le DDM est corrompu et que vous avez l'intention de tout dévoiler. Après une nouvelle scène cinématique, vous vous retrouvez au quartier général de l'Alliance des Ames Perdues. Après l'exposé, discutez avec Eva, puis avec Salvador. Vous devez maintenant vous procurer des œufs de pigeon. Sortez de la cachette en allant vers le bas. Vous voici à nouveau dans l'impasse. Allez au fond et grimpez à la corde. Une fois au sommet, allez le plus à gauche possible et rentrez dans le bureau de Domino par la fenêtre. Fouillez son tiroir et ramassez sa statuette en corail. Allez ensuite vers le punching-ball et tapez dedans à trois reprise. Au troisième coup, le protège-dents de Domino tombe et vous pouvez ainsi le ramasser. Sortez de la pièce et retournez près de la corde. Approchez-vous du petit bout qui pend à droite et accrochez la statuette en corail à ce dernier. Lancez le tout pour l'accrocher à l'échelle située à droite. Une fois la corde tendue, utilisez-la pour traverser la corniche et vous agripper à l'échelle. Utilisez l'autre échelle pour monter sur le toit où vous attendent de nombreux pigeons. Avancez jusqu'à une sorte d'écuelle. Placez-y un des ballons donnés par le clown, au hasard le chat, puis utilisez le pain dessus pour le recouvrir de miettes. Les pigeons s'approcheront alors pour picorer le pain, mais feront par là-même exploser le ballon. Une fois que les oiseaux se seront sauvés, vous pourrez aller ramasser des œufs placés dans une bouche d'aération en haut de la pièce. Suivez le chemin inverse pour redescendre. Une fois dans l'impasse, cliquez sir la touche « utiliser » devant le crâne avec un œil bleu pour revenir dans la cache des rebelles. Donnez les œufs à Salvador. Sortez de la cache et retournez dans le garage par le portail de l'impasse désormais ouvert. Rendez-vous directement dans la cabane du fond. Utilisez le protège-dents avec le distributeur de mastic. Sortez de la cabane et faites un moule de votre dentition avec le protège-dents. Retournez au quartier général de l'AAP et donnez le moule à Eva.

LA FORÊT DES LAMENTATIONS

Vous voici enfin sorti de la ville. Allez vers la droite et retrouvez votre chauffeur. Après qu'il ait perdu son cœur, allez vers le haut juste derrière son corps. Approchez-vous de la toile d'araignée. Un peu au-dessus se trouve un tas d'os. Ramassez le maximum d'os possible et lancez-en un sur la toile. Ensuite, utilisez votre faux sur la toile pour catapulter l'organe de votre ami. Retournez près de lui, ramassez son cœur et remettez-le en place. Après la séance cinématique, vous êtes à bord du véhicule trafiqué de votre comparse. Reculez une seconde fois dans le panneau puis sortez par la droite de l'écran pour arriver dans une ferme « locale ». Discutez avec votre ami, puis abaissez l'interrupteur à gauche. Quand Glottis se trouve au sommet de l'arbre, réenclenchez le courant afin de le faire tournoyer. Sur le sol se trouvent quatre câbles, chacun d'eux commandant une des pompes posées sur l'arbre. Le but du jeu est de synchroniser les pompes pour qu'elles s'actionnent alternativement de chaque côté, et ce deux par deux (les deux de gauches ensembles, les deux de droites ensembles). En mettant la roue de la brouette sur un câble, vous stoppez l'action d'une pompe. Il suffit de l'enlever pour la remettre en marche. Le plus simple est de commencer par la droite, et de remonter vers la gauche jusqu'à la parfaite synchronisation de l'ensemble. Ceci fait, l'arbre s'écroule et vous pouvez enfin construire votre 4x4. Dès que vous pouvez conduire, Allez en bas pour prendre le panneau indicateur. A pied, dirigez-vous vers la sortie en haut à gauche de l'écran avec le panneau dans les mains. Utilisez-le à plusieurs reprises dans cette clairière jusqu'à ce que vous le plantiez au bon endroit, situé environ au centre de l'écran. Une trappe s'ouvre alors. Revenez sur vos pas pour prendre la voiture et engagez-vous dans la trappe. Une fois au pied du panneau d'avertissement, secouez-le pour faire tomber la clef qui y est accrochée. Remontez en voiture. Vous voici devant une porte avec une tête de castor. Ouvrez-là. Après vous être fait courser par les castors-démons, vous voici de nouveau à l'extérieur. Rentrez de nouveau et prenez le passage à gauche du pont. Une fois au bord de l'eau goudronnée, lancez un os dans la rivière puis utilisez tout de suite l'extincteur jusqu'à ce qu'un castor saute sur votre jet. Dès qu'il sera touché par ce dernier, il coulera à pic. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de castors. Retournez à la porte d'entrée et dirigez-vous vers le cadenas placé à gauche. Utilisez la clef pour l'ouvrir. Hop, nouvelle séquence cinématique.

BIENVENUE À RUBACAVA

Une fois sur la terrasse, allez à droite. Vous tombez alors de la falaise. Un vieux loup de mer vous ramène sur la terrasse, puis descend admirer votre voiture. Rejoignez-le et discutez avec lui. Remontez ensuite sur la terrasse, prenez l'escalier en rentrez dans le bâtiment. Allez discuter avec le balayeur. Dites-lui que vous l'aiderez à retrouver sa femme, et il vous donnera alors sa photo. Continuez la discussion jusqu'à ce qu'il vous dise que vous pourrez le





 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

remplacer lorsqu'il ira retrouver sa femme. Retournez voir le marin et montrez-lui la photo, et il vous donnera son livre de bord. Après avoir discuté, examinez le livre et retournez voir le balayeur. Donnez-lui le livre et vous voici promu à votre nouveau poste. Fin de la première année.

LA SECONDE ANNEE

Une année s'est écoulée et vous voilà devenu patron. Quittez le balcon. Ramassez le message de Salvador posé sur le petit bureau et descendez au rez-de-chaussée pour parler avec votre employée. Allez à gauche pour sortir de votre casino et descendez les escaliers. Débute alors une scène cinématique. Vous voici maintenant face à votre pote le marin. Epuisez tous les sujets de discussion avec lui afin de savoir ce qu'il vous faut trouver pour embarquer à bord du cargo. Prenez alors le ponton à gauche pour quitter l'endroit. Trouvez votre chemin pour retourner à votre casino et descendez au sous-sol. Parlez avec Glottis puis prenez la bouteille posée au fond du bar. Allez ensuite dans la salle de jeu. Discutez avec le type qui est assis afin de récupérer une machine à faire des faux tickets et une carte de membre. Parlez ensuite au croupier puis au chef de la police. Ce dernier a une chance insolante et cela doit changer. Remontez dans votre bureau et activez le sous-main de votre table. Celui-ci bascule et laisse apparaître une table de jeu miniature. Le cercle à trois branches à gauche représente la table de jeu (la vraie) qui est en cours d'utilisation. Attendez que le témoin rouge de droite soit allumé pour truquer le résultat en appuyant sur l'aimant. Bloquez la roulette sur n'importe quel chiffre excepté le deux. Le commissaire perd et s'en va. Quittez le casino et il vous faut maintenant aller au félinodrome. Ne prenez pas l'ascenseur, mais descendez plutôt par les escaliers pour aller discuter avec le médecin légiste, Membrillo. Il se trouve sous la prison et a besoin de nouveaux instruments de travail. Après votre discussion, reprenez le chemin du félinodrome. Montez vers le couloir permettant d'accéder aux salons privés. Allez vers l'ascenseur. La porte s'ouvre et le serveur vous laisse passer grâce à votre carte de membre. Allez voir Maximino, au sud de l'écran des salons privés et parlez de tout avec lui. Sortez et allez ensuite discuter avec l'avocat assis dans le salon à droite. Epuisez tous les sujets, puis allez dans la cuisine près de l'ascenseur. Prenez la pompe à jus en bas à gauche de l'écran. Allez maintenant dans les cuisines du Blue Casket, une boîte miteuse dirigée par la petite amie de Maximino, le parrain local. Utilisez la pompe à jus dans l'évier pour récupérer un peu de « cocktail ».

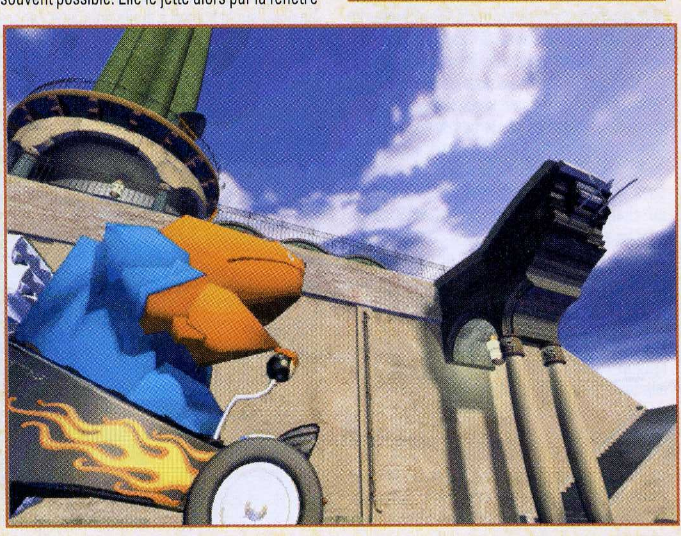
LA MORT DE NARANJA

Partez maintenant dans le taudis où Naranja se fait tatouer, tout en bas du port de Rubacava. Allez vers le frigidaire, dans la pièce située à gauche du tatoueur. Une fois la porte ouverte, tirez le bac à légumes afin d'empêcher la porte de se refermer. Allez ensuite près de la bouteille que boit Naranja et attendez que le tatoueur et le marin regardent en direction du frigo. Videz alors le contenu de la pompe dans la bouteille. Une fois que Naranja est allongé et que le tatoueur téléphone, fouillez le marin pour prendre ses plaques d'identification. Repartez voir Membrillo, le médecin légiste, et placez les plaques sur un des cadavres. Membrillo étant un peu « fatigué », vous devez trouvez un détecteur de métal afin qu'il découvre les plaques et déclare Naranja officiellement mort. Sortez et allez à l'embarcadère du ballon dirigeable. Là se trouve une charmante employée qui ne demande qu'à effectuer une fouille rapprochée. Buvez la bouteille que vous avez récupérée dans votre bar et passez à travers le détecteur de métaux. Carla vous emmène dans la pièce du fond et parle à n'en plus finir. Parlez-lui de son détecteur de métaux le plus souvent possible. Elle le jette alors par la fenêtre et il vous faut descendre le chercher. La pièce se trouve à droite derrière le chat sous verre, au rez-de-chaussée du félinodrome. Sur une des boîtes se trouve un ouvre-boîte. Prenez-le. Dirigez-vous sur la passerelle surplombant la litière. Utilisez ensuite votre faux du côté sud de l'écran pour récupérer le détecteur de métaux. Une fois que vous l'avez, retournez voir Membrillo et donnez-lui l'appareil. Vous pouvez maintenant prendre la place de Naranja à bord du cargo.

LES OUTILS DE GLOTTIS

Retournez au Blue Casket et montrez la lettre de Salvador (celle récupérée dans votre bureau) aux conspirateurs. Vous pouvez alors prendre le livre posé sur la table. Allez le montrer aux abeilles dockers. Après la séquence cinématique où Terry le docker se retrouve en prison, vous devez persuader l'avocat de Maximino de vous aider. Retournez lui parler au félinodrome. Après qu'il ait refusé de vous aider et qu'il soit parti de la table. Ramassez son étui à cigarette. Allez voir Carla, la fille au détecteur de métaux, pour lui montrer l'étui. Parlez-lui et arrangez-vous pour qu'elle croit qu'il s'agit d'une bombe. Vous avez maintenant récupéré la clef qui était à l'intérieur. Cette clef ouvre la porte du phare, celui situé un peu après les docks. Ouvrez la





SOLUTION GRIM FANDANGO

porte et montez au sommet du phare. Après le mort de Lola, vous trouvez une photo de langue. Retournez à votre casino et donnez le ticket à la nana du vestiaire. Elle vous donne une veste dans laquelle se trouve un papier avec une inscription dessus. Allez le montrer à Todo, le tatoueur. Vous vous retrouvez alors avec une photo de course de chat. Lola a dû inverser le cliché avec celui prouvant la trahison de l'avocat envers Maximino. Allez au félindrome. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez passer par la passerelle située au bout des rails pour aller plus vite. Il suffit d'abaisser le levier placé à droite. Allez au premier étage et dirigez-vous au guichet à la lampe verte. Utilisez la presse à billet pour créer un ticket de pari. Rentrez le chiffre 2 à gauche, TUE au centre, et enfin 6 dans la case de droite. Utilisez ensuite le ticket sur le guichet, ce qui vous permet de récupérer la photo tant recherchée. Allez voir Nick, l'avocat, et forcez-le à vous aider grâce à la photo. Terry est maintenant libre et il incite ses collègues à abandonner leurs outils. Glottis pourra ainsi les récupérer lorsque vous partirez.



SYNDICAT, NOUS VOILÀ !

Retournez voir Glottis et parlez-lui de la carte de membre du félinodrome. Comme c'est un joueur invétéré, il se précipitera là-bas. Allez-y à votre tour et montez directement dans la cuisine des salons privés. Lorsque Raoul, le serveur, entre dans la réserve en se plaignant, profitez-en pour refermer les portes derrière lui et les bloquer avec votre faux. Glottis vient alors vider le tonneau lui-même. Ceci fait, grimpez sur l'échelle et ouvrez le tonneau avec l'ouvre-boîte et cachez- vous à l'intérieur. Après une petite séquence, vous voici dans la cave à vins. Prenez le chariot élévateur et prenez l'ascenseur de service. Faites faire demi-tour à votre engin, afin de faire face à la porte. Descendez et appuyez sur le bouton de l'ascenseur pour monter. Remontez tout de suite dans le chariot. Durant l'ascension, vous distinguez une ouverture secrète dans le mur. Avancez avec le chariot de façon à passer les lames de l'engin à travers la petite ouverture du bas du grillage. Cette opération ne fonctionne que si vous partez de la cave. Une fois l'ascenseur bloqué, descendez du chariot et abaissez le levier situé sur la gauche de l'engin. Il ne vous reste plus qu'à avancer afin de récupérer la valise de Charlie. Peu de temps après, vous êtes en possession de la fameuse carte de syndicat. Retournez à votre Casino. Descendez dans la salle de jeu, parlez au chef de la police qui est revenu. et réitérez l'opération consistant à le faire perdre à la roulette (voir plus haut).

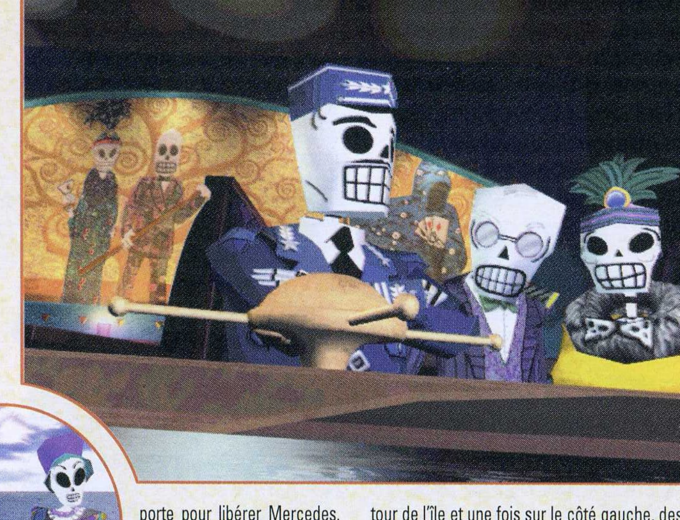
LA TROISIEME ANNEE

Vous voici sur le pont de votre bateau. Rentrez dans la cabine et descendez l'échelle. Au moment où de faux douaniers vous tirent dessus, Glottis vous sauve et vous vous retrouvez bloqués dans la salle des machines. Appuyez sur les boutons de la paroi droite et gauche pour relever les deux ancres. Utilisez ensuite les deux leviers des moteurs situés au centre et appuyez une fois à droite. Lâchez les leviers et appuyez sur le bouton à droite pour jeter l'ancre du côté des docks. Reprenez les leviers et allez cette fois une fois à gauche. Quittez les manettes et appuyez sur le bouton gauche afin de jeter l'ancre du côté océan. Reprenez les manettes et allez encore une fois à droite. Lâchez les commandes et appuyez sur le bouton de droite pour relever l'ancre. Vous vous apercevez que les deux ancres se sont accrochées. Approchez-vous du hublot et utilisez votre faux pour accrocher les ancres au hublot. Allez maintenant appuyer sur le bouton de gauche pour remonter l'ancre du côté océan. Reprenez les leviers de commande du moteur et allez en arrière. Vous voici libre, mais pas pour longtemps. Le demi-bateau coule et vous vous retrouvez au fond de l'océan. Marchez un peu dans la direction du noir, et vous verrez Chepito apparaître. Parlez-lui. Dès que vous avez terminé la discussion, essayez de lui prendre sa lanterne. Glottis prendra alors Chepito et vous pourrez aller vers la petite lumière de gauche. Vous voilà maintenant devant un sous-marin, avec la pieuvre géante qui fixe la lanterne de Chepito sans relâche. Marchez vers la droite du cratère jusqu'au rocher où sont accrochés des espèces de vers rouges. Chepito se fait alors piéger et vous fournit une diversion pour vous approcher du sous-marin.

LE BORD DU MONDE

Vous vous trouvez maintenant devant l'entrée d'un bâtiment sous-marin. Avancez vers la porte et prenez l'ascenseur. Allez tout droit en sortant de l'ascenseur, puis à droite. Continuez votre chemin jusqu'à débarquer dans la pièce ou se trouve Mercedes et Domino. Nouvelle séquence non interactive. Vous vous réveillez dans une pièce où sont enfermés deux enfants avec des ailes. Parlez avec eux et dites que vous vous ne possédez pas d'outils adéquats pour les aider. L'un d'eux vous jettera alors un marteau miniature que vous pourrez ramasser. Sortez de la pièce et parlez à Mercedes. Pour la convaincre il faut trouver une arme. En vous approchant de Mercedes, arrangez-vous pour percuter le cendrier et le faire tomber sur ses bas. Elle les enlève et les met dans la poubelle près de la porte. Prenez-les et allez les échanger avec Chepito. Pour le retrouver, prenez l'ascenseur et une fois en bas, allez en bas de l'écran à gauche. Parlez à Chepito et procédez à l'échange. Vous voici en possession du pistolet. Retournez le donner à Mercedes. Après la scène, parlez à Domino. Ensuite, vous devez libérer Mercedes de sa prison. Retournez voir Chepito et échangez le piolet que vous a jeté le gosse contre son

marteau-piqueur. Reprenez l'ascenseur et allez devant la porte où est enfermée Mercedes. Utilisez le marteau-piqueur sur le côté droit de la porte. Après avoir ouvert une brèche et mis à jour le mécanisme, utilisez la roue. Le système de fermeture est composé de quatre demi-ronds qui tournent en fonction du sens de rotation de la roue. Le but du jeu est de les aligner de telle sorte que les demi-ronds soient du côté extérieur de la serrure (vers la gauche) afin de ne pas bloquer l'ouverture de la porte. Commencez par aligner celui du haut en tournant la roue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois celui-ci aligné, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour aligner le second demi-rond. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre pour aligner le troisième. Enfin, tournez dans le sens inverse pour aligner le dernier. Maintenant que les quatre demi-ronds se trouvent dans la bonne position, enlevez les mains de la roue et utilisez votre faux pour les bloquer dans cette position. Allez maintenant actionner la poignée à gauche pour ouvrir la porte. Entrez dans la pièce. Refermez la porte d'entrée. Utilisez votre faux sur le boîtier électrique situé à gauche de la porte pour libérer Mercedes. Allez dans la pièce secrète à droite de l'écran. Utilisez votre faux sur l'extincteur du plafond. Allez maintenant tourner la valve placée à droite de l'écran. Retournez dans la pièce de droite et ramassez la hache qui s'y trouve. Traînez-la dans la pièce où se trouve Mercedes et lâchez-la au centre de celle-ci, sur une dalle noire. Après avoir cassé la dalle, il ne reste plus qu'à vous enfuir par la canalisation.



CHERCHE BATEAU PAS CHER

Vous voici sur la plage. Allez à gauche, montez sur la rampe et utilisez la grue. Faites le tour de l'île et une fois sur le côté gauche, descendez. Empruntez le tapis roulant à contre sens et descendez jusqu'à l'ancre. Parlez à Glottis puis retournez à la grue. Dirigez-la du côté de la plage, à droite, puis relâchez la mâchoire de la grue en appuyant sur la touche « bas ». Descendez sur la plage et utilisez le marteau-piqueur pour détacher la mâchoire de la chaîne. Reprenez ce qu'il reste de la grue et retournez de l'autre côté de l'île. Une fois à gauche, descendez la chaîne de la grue sur le tapis. Descendez ensuite sur le tapis roulant. Une fois dans l'eau, descendez du tapis et abaissez le levier de telle sorte que le sens de défilement du tapis aille vers l'ancre. Utilisez ensuite deux fois le levier afin que la chaîne s'accroche autour de l'ancre. Allez à la grue et remontez la chaîne. Vous voici en possession d'un beau bateau. Reste maintenant à passer la barrière de corail. Retournez à la grue et abaissez la chaîne sur les broyeurs de corail. Remontez la chaîne, Glottis se chargera du reste. Après la scène d'amour interrompue, vous vous trouvez sur le sous-marin dans un combat avec Domino. Utilisez votre faux sur les yeux de la pieuvre, derrière vous. Hop, en avant pour la fin de l'aventure.



LA QUATRIEME ANNEE

Glottis vient de tomber de l'escalier. Descendez l'escalier et allez dans la petite maison située en bas de celui-ci, à droite de l'écran. Parlez à Glottis. Vous devez maintenant trouver du carburant. Sortez. Après la séquence, prenez le message qu'Hector vous a laissé et descendez jusqu'en bas du temple. Vous retrouvez le cercueil de Bruno, un de vos clients. Ouvrez-le et récupérez sa tasse. Remontez voir Glottis et descendez dans la cuisine des mécaniciens démons. Utilisez la

tasse sur le râtelier. Ouvrez le tiroir et prenez un chiffon propre. Sortez de la cuisine et trempez le chiffon dans les barils d'huile situés le long du mur. Revenez dans la cuisine et utilisez le chiffon sur le grille-pain. Il prend feu et vous avez droit à une nouvelle séquence cinématique. Vous voici revenu à Rubacava, dans le garage où était entreposé votre bolide. Allez directement chez le tatoueur. Ouvrez le petit placard au-dessus des classeurs et prenez l'azote liquide. Allez ensuite parler à Velasco, votre pote le marin. Une fois qu'il s'en va, vous pouvez prendre la bouteille avec un bateau à l'intérieur. Allez ensuite à la cuisine du Blue Casket, dans lequel se trouve un grand baril d'un liquide maison. Utilisez la bouteille de Velasco dessus afin de la remplir de ce liquide. Sortez de la cuisine. Vous tombez alors sur Olivia qui vous propose de vous accompagner. Retournez voir Glottis et donnez-lui la bouteille. Une fois qu'il est revenu du Blue Casket, parlez-lui. Après que Glottis ait vomi, entrez dans le garage et déversez l'azote liquide sur le sol. Le sol est maintenant gelé et vous pouvez avancer. Examiner la bombe à l'arrière de la voiture. C'est une fausse et vous pouvez vous échapper.

AU QG DE LA REBELLION

Examinez les écrans à gauche. Eva vous parle alors du fleuriste. Réexaminez les écrans. Donnez la note que vous a envoyée Hector au pigeon, au fond de l'écran. Le premier essai est infructueux, il faut donc le lui donner une deuxième fois. Ramassez ensuite la photo de l'agent décédé qui a été jetée dans la poubelle à gauche de la porte. Montrez-la au pigeon qui ira la porter au fleuriste, puisque le corps de l'agent est dans son bureau. Attendez que le pigeon arrive à bon port. Après la séquence montrant la fuite du fleuriste, allez prendre le bras gauche de l'agent qui gît sur le sol. Sortez de la pièce et allez dans les égouts. Allez au sud, et grimpez à l'échelle. Allez au fond du couloir et montez de nouveau à l'échelle. Vous vous trouvez maintenant dans les coulisses d'un spectacle musical. Grimpez à l'échelle située derrière les artistes. Utilisez le bras sur la machine à faire de la neige. Prenez alors le bras et la machine, puis redescendez dans les égouts, là ou le fleuriste a laissé des traces de son passage, dans le passage situé derrière Glottis. Utilisez alors la machine à faire de la neige pour saupoudrer le sol d'os et suivre ses traces.

LE REPÈRE DU FLEURISTE

Lorsque l'alligator vous attaque, utilisez la télécommande pour faire monter le Bolidos et avancer vers l'animal. Celui-ci recule. Lorsqu'il s'arrête de reculer, sautez sur la passerelle et commencez à descendre grâce à l'échelle située derrière le monstre. Lorsque celui-ci s'aperçoit de votre stratagème, il commence à vous poursuivre. Vous repartez alors dans l'autre direction. Lorsque l'alligator est au niveau du Bolidos, utilisez la télécommande pour abaisser la voiture sur sa tête et le neutraliser. Vous êtes maintenant devant l'entrée de la cache du fleuriste. Entrez dans la boutique et enlevez le morceau de scotch au dessus de la porte grâce à votre faux. Sortez-en, puis entrez à nouveau. Vous voici armé pour faire sa fête à Hector, en bas d'une échelle. Grimpez, allez au fond de la pièce et grimpez de nouveau à l'échelle. Demandez aux artistes si vous pouvez vous joindre à eux. Après leur refus, allez prendre du café en bas de l'écran. Montez l'escalier situé à côté des Bones Apart. Approchez-vous du bord de la plate-

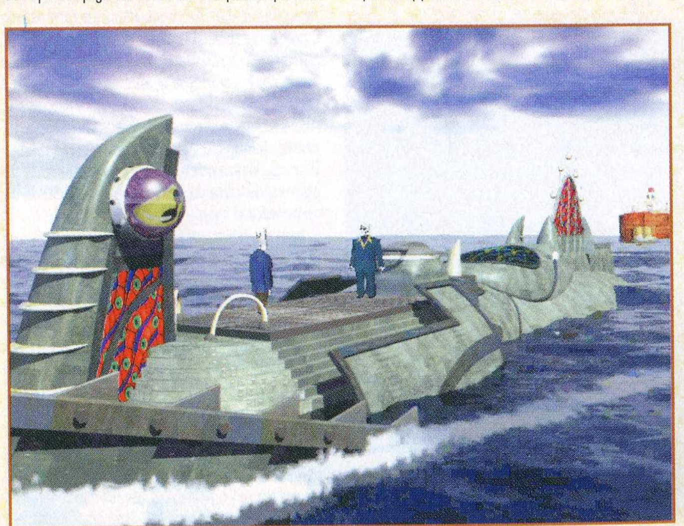


forme et renversez le café sur l'un deux. Descendez et reposez la cafetière sur les plaques chauffantes. Entrez dans le théâtre. Vous êtes maintenant maquillé et vous pouvez aller au casino. Reprenez l'escalier et prenez la petite porte à droite. Descendez parler au type à l'imper, ainsi qu'à Mercedes qui est en train de jouer aux machines à sous avec Charlie. Utilisez le drap sur Charlie puis parlez à l'agent. Après la séquence, entrez dans les toilettes pour enfiler les habits de Charlie.

DITES-LE AVEC DES FLEURS

Allez sur la gauche et parlez au molosse qui garde l'ascenseur. Pour répondre à sa question, il suffit de donner le dernier chiffre apparu sur l'écran géant que vous voyez derrière vous, entre le moment où vous lui parlez pour la première fois et celui où il faut répondre. Une fois en haut, discutez avec le couple pour les convaincre d'acheter un billet pour le train. Avancez ensuite vers la porte de LeMans. Après la séquence vidéo, vous vous trouvez sur la corniche d'un immeuble. Faites le tour du néon géant et montez sur le rebord du toit pour vous approcher de la gargouille. Utilisez la machine à faire de la neige (avec le bras) puis la canette de graines sur la fissure de la gargouille. Ensuite, grimpez à l'échelle pour passer sur le toit de l'autre immeuble. Admirez la séquence et le retournement de dernière minute. Eloignez-vous de la voiture et montez vers le repère d'Hector. Ouvrez la porte. Après qu'Hector vous ait tiré dessus, vous vous retrouvez dans un pré en train d'agoniser. Utilisez l'azote liquide pour stopper la germination. Retournez à l'arrière de la voiture et parlez à Salvador. Après l'action héroïque de Salvador, ouvrez la mallette. Un billet s'envole et va se poser sur les restes de votre ami. Ramassez-le et allez derrière la serre d'Hector. Avancez jusqu'à ce qu'il s'envole à nouveau et vous fasse découvrir le corps de votre ex-comparse. Fouillez-le et prenez la clef du coffre de la voiture. Retournez à cette dernière et ouvrez le coffre. Maintenant que vous avez fait le plein de munitions et d'armes, dirigez-vous vers le réservoir d'eau situé en bas de la colline et tirez dessus. Il ne vous reste plus qu'à monter vers la maison, ouvrir la porte...et admirer la séquence de fin. Une belle happy-end, comme on dit.

Fishbone





Il faut sauver le soldat Berny ! Yep, vous voilà chez les Rangers, l'unité d'élite des meilleurs soldats Zaméricains. Le sort du monde libre est entre vos mains. Et vous avez beau paraître détendu, à mâchonner du chouingue gum, la horde de méchants que vous combattez vous pose parfois des problèmes.



Le Maître de Guerre s'approche de vous, vous écrase le petit orteil du pied droit, vous souffrez en silence, et il postillonne ses conseils de vieux baroudeur à qui on ne l'a fait pas. «Le temps est le pire ennemi du Ranger ! Il faut faire vite et bien, jeune bleu bite.» Même s'il faut réussir la mission dans les temps, n'hésitez pas à arrêtez le chrono en cours de partie (touche T). Vous pourrez alors repérer les lieux et les ennemis à votre aise. Vous en profiterez aussi pour utiliser le mode sniper (zoom sur la cible et vision nocturne sur certaines armes), et vous dégommerez sans risque ces suppôts de Satan qui se cachent derrière des protections.
Vous aurez souvent besoin de plusieurs entraînements avant de réussir une mission. À moins d'être vraiment un bon Ranger, qui a tout compris du saut latéral pour éviter le tir des ennemis, qui court droit comme un I lorsque le terrain est dégagé et se baisse dès que les ennemis sont nombreux, qui maîtrise son inventaire, et qui utilise avec parcimonie ses munitions. Pas la peine de les gaspiller lorsque les ennemis sont couchés ou à genoux, attendez qu'ils se relèvent pour leur tirer dessus. D'ailleurs, un des moyens les plus efficaces pour débusquer ces rascaux est bel et bien de courir et de laisser son Ranger pointer le canon vers le prochain ennemi. Plus besoin d'être collé à l'écran, à essayer de discerner les ombres qui bougent dans la nuit. Courez, le Ranger se tourne, mettez-vous dans la direction d'où vient le danger, tirez, l'ennemi tombe dans un horrible cri de souffrance étranger. Seul petit problème : lorsque plusieurs scélérats vous entourent, le Ranger ne sait plus très bien où donner de la tête. Une solution consiste alors à tourner sur soi-même, en arrosant copieusement les environs. Mais ça fait baisser les munitions, et vous risquez de tirer sur Francky, votre copain Ranger qui a tendance à vous coller aux... rangers, justement.



FRANCKY... UN SACRÉ COPAIN

Toujours là, en cas de coup dur, le gars Franky. On peut compter sur lui, yep. Pour bien l'utiliser, il est intéressant de l'envoyer, lui d'abord, se coltiner le sale boulot, grâce à la touche En Avant (Home). D'où l'intérêt de le choisir avec une mitrailleuse (si possible lourde) lors du briefing. Francky exécutera méticuleusement vos ordres, au mépris des balles qui sifflent à ses oreilles. Faites quand même attention à ne pas lui tirer dessus ni à balancer une grenade sur lui, on a parfois besoin d'être deux pour terminer une mission. Il faut dire que la grenade nécessite tout un apprentissage. Debout, le Ranger l'envoie très loin (presque toute la profondeur de l'écran). Accroupi, il l'envoie à un demi écran devant lui. Et c'est une mauvaise idée que d'avancer après avoir tiré, parce que les éclats de la fragmentation vous rentrent dans la peau comme de vilaines petites échardes. Comme pour le pain de plastic, il vaut mieux s'éloigner de la source de l'explosion.

Pour trouver le chemin qui mène à l'objectif, la touche G (indisponible dans les deux dernières parties) s'avère bien utile : elle active le positionnement GMS, qui donne la direction du Ranger. Lorsque l'indicateur est en surbrillance, vous êtes dans la bonne voie. Néanmoins, le chemin est celui de l'ordinateur, et n'est pas nécessairement le plus sûr. Il ne faudra donc pas hésiter à explorer le terrain, et à dégager les abords d'un espace ouvert, nombres de petits malins attendent tapis tout autour, prêts à dégommer les gentils Rangers. Au passage, ce sera un bon moyen de récolter des armes supplémentaires, en fonçant sur les cadavres, tel le bon vautour. Les ennemis morts disparaissent assez vite, emportant avec eux leur magot. À propos de munitions: surveillez le niveau de votre arme (en bas à gauche de l'interface). Rien de plus désagréable d'avoir vidé son chargeur et de devoir faire le plein en face d'un gars qui n'a pas ce genre de problème. Rechargez (touche R) quand vous êtes au calme.

SPECIAL OPS



Voilà, le vieux Berny a parlé, maintenant, les p'tits gars, c'est à vous de montrer ce que vous avez dans le caleçon.

MISSION 1: FORÊT DE VORONYE

Pas de chance : les Russkofs ont méchamment capturé un de nos avions espions qui s'est écrasé chez eux par hasard. Ils gardent l'Aurora SR91 sous bonne surveillance, et il va appartenir à nous, les deux Rangers super forts, d'aller récupérer les photos du Président en slip.

Phase 1

Choix des Rangers : prenez au moins un Ranger Mitrailleuse Lourde.

L'objectif se trouve vers le N.E. (derrière vous). Vous prenez le chemin en terre, et arrivez à un croisement. Si vous avez fait assez vite, vous tombez sur le camion qu'il faut immobiliser. Ne gaspillez pas vos cartouches à lui tirer dessus pour l'arrêter ! Il n'est pas possible de le faire sauter à ce moment de la partie.

Prenez à droite au S.O., et longez le chemin par un de ses bords. Au deuxième lampadaire, allez vous ravitailler en munitions et en vie. Foncez jusqu'à ce que la route bifurque. Vous pouvez continuer au N.O. (tout droit). Vous tomberez sur un camion (qu'il n'est pas besoin de faire sauter), puis sur le camp des Russes.

Sinon, prenez sur la gauche, au sud. Le chemin longe le bas la colline. Quand il prend fin, montez au N.O., en arrosant tous les ennemis qui se trouvent sur votre passage. Vous voilà dans le camp des Russes. Droit en face de vous se trouve le poste de communication qu'il faut faire sauter (après les caisses d'explosifs). Avant de foncer bêtement dessus, faites le tour du camp, en commençant par la gauche. Un gilet pare-balle vous attend sous la tente en face des murs. Une fois que la place est dégagée, foncez vers le poste de communication, placez une charge de plastic et abritez-vous derrière les parapets. Ça décoiffe.

Vous sortez du camp par votre droite (S.E.). Le camion à faire sauter est le deuxième que vous rencontrez, celui qui est au milieu du chemin. Evitez autant que possible de vous rapprocher du bord de la falaise. Vous seriez soufflé par l'explosion, tomberiez de la colline, et vous retrouveriez dans la deuxième mission, sans avoir marqué la première. C'est étrange mais c'est un bug.

Il ne vous reste plus beaucoup de temps. Prenez la radio dans votre inventaire. C'est fini.

Pour ceux qui veulent aller plus vite, une solution est de commencer la mission en filant au S.O.. Vous traversez la forêt, grimpez une petite colline, et vous retrouvez directement au deuxième lampadaire.

Phase 2

Choix des Rangers: mitrailleur et mitrailleur lourd s'entendront à merveille pour finir cette mission.

Prenez le nord. Arrivé en haut de la colline, vous trouvez sur votre gauche un ravin, émaillé des débris de l'Aurora. Suivez la coulée, si possible sur les hauteurs et éliminez tous les russes qui s'y trouvent. N'hésitez pas à balancer des grenades à fragmentation dans les zones les plus sombres du chemin de poussière. Les cris indignés vous diront combien vous aviez raison.

Une fois arrivé au bout du ravin, vous tombez nez-à-nez avec l'Aurora. Saisissez-vous de la clé du module, vous pouvez maintenant vous emparer du module. Faites sauter au plastic l'embarrassant avion-espion, et appelez la radio.

Phase 3

Choix des Rangers : mitrailleur, mitrailleur lourd

Sitôt arrivé sur les lieux de la mission, avancez tout droit vers l'Est, en arrosant à droite et à gauche. Attention de vilaines mines antipersonnelles sont disséminées par terre (utilisez donc vos lunettes).

Arrivé en haut de la colline, prenez la petite butte sur la gauche : non seulement vous trouverez un peu de repos et des munitions, mais la position est intéressante pour nettoyer l'aire où se trouve les deux canons antiaériens. Faites-les sauter au plastic (un pain se trouve derrière le wagonnet), puis prenez le N.E. Vous descendez une ravine, canardez à gauche les derniers russes qui s'opposent à la marche du Bien, arrivez à l'hélicoptère.

MISSION 2 : MONTAGNES DU KASAPAN, CORÉE DU NORD

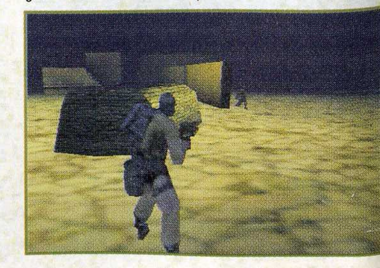
Les nord-coréens projettent de mettre des armes chimiques dans les scuds, et décemment, on ne peut pas les laisser faire.

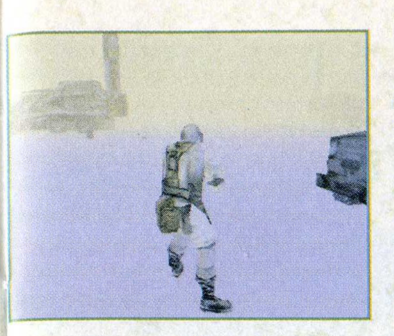
Phase 1

Choix des Rangers : prenez donc deux Rangers mitrailleurs. La mission demande rapidité et tonus, et quelques pains de plastic pour calmer tous ces esprits agités.

Allez tout droit (N.O.), dégagez la guérite, montez le long de la piste. De nombreux ennemis dévalent vers vous. Courez, vous vous faites canarder depuis les hauteurs. Arrivé en haut de la piste, continuez un petit peu, débarrassez-vous des ennemis qui se présentent à vous sur la droite et devant. N'entrez pas dans l'enclos tout de suite. Prenez plutôt sur la gauche, coupez dans le bosquet enneigé et foncez vers la guérite. Faites le tour le plus rapidement possible, montez à l'intérieur, dégagez le vilain sniper qui s'y trouve et récupérez une trousse de pharmacie et des munitions. De là allez plein sud, et nettoyez l'entrée de l'enclos dans lequel il y a l'antenne de communication que vous devez faire sauter.

Bien évidemment, les abords immédiats et extérieurs sont remplis d'ennemis. A l'intérieur, vous trouverez un gilet pare-balle près du container. Une fois le pain de plastic fixé à l'antenne, barrez-vous plein S.O., en suivant la piste. Alors que derrière vous un grand Boum vous informe que la première partie de la mission est remplie, dirigez-vous vers le camion qui bouche l'entrée du





pont. Nettoyez les abords, posez un pain de plastic au début du pont, revenez sur vos pas le plus rapidement possible en vous assurant que le camion fera écran à l'explosion.

Phase 2

Choix des Rangers : étant donné le nombre de Migs à détruire (4), et la vitesse à laquelle vous devez agir, prendre deux Rangers mitrailleurs semble une bonne option. D'autant que la grenade à haute explosion lancée adroitement vaudra bien un pain de plastic, et que si vous ne posez pas ceux-ci bien en dessous du Mig, celui-ci ne sautera pas nécessairement.

En plein N.E. (légèrement sur la gauche en commençant) se trouvent une guérite, une barrière et une baraque. Envoyez donc une bonne grenade aux ouistitis qui s'y trouvent. Au passage, n'oubliez pas d'aller fouiller dans les caisses à gauche juste après la baraque : deux pains de plastic et une grenade à haute explosion ont été oubliés là.

Face à vous se dressent deux grosses tentes, et sur la droite des petites tentes. Dans la deuxième tente, il y a un gilet pare-balle et une trousse de secours. Mais attention : la zone est encombrée de plaisantins.

Apprenez-leur la politesse à coups de grenades, et contournez par la gauche. Près des caisses se trouve encore un pain de plastic. Notez que certains des barils explosent si vous tirez dessus, grillant au passage les imbéciles qui se trouvaient dans les parages. Faut être bête, hein ?

Revenez sur vos pas, et suivez la piste (N.O.), en la longeant par la gauche. Vous arrivez à un camion. Sur votre droite, vous remarquerez un mirador et d'autres camions. Si le cœur vous en dit, allez pacifier la zone, et snipez le malotru caché dans le mirador.

Si vous reprenez vers l'ouest, vous tombez sur un enclos, avec derrière le camion, un pain de plastic.

Revenez sur vos pas, reprenez la piste : en face de vous, il y a votre premier Mig. Le but de l'opération va être de poser sous chaque avion un pain de plastic. Une fois la charge enclenchée, abritez-vous derrière un mur. Attendez l'explosion, et suivez la piste d'atterrissage.

Le deuxième enclos abrite un autre Mig. Attention : un petit malin s'est glissé dans le premier coude du mur en béton. Canardez cet endroit jusqu'à ce que le tireur planqué soit mort. Puis explosez le coucou (non, ce n'est pas grossier !).

Continuez toujours sur la piste (en surveillant votre flanc gauche). Les deux derniers Migs sont devant vos yeux aveuglés par le blizzard. Damned, il fait meilleur au Montana, pas vrai Francky ? Il y a trois gardiens derrière eux, qui attendent en bas du mur. Posez une première charge, allez vous abriter, revenez, posez une deuxième charge. Les 4 Migs détruits, appelez la radio.

Pour ceux qui seraient pressés, ou qui voudraient tenter une action commando, avec un minimum de rencontres, une deuxième option est possible à partir de la première clairière où se trouvaient les deux grandes tentes. Dans cette clairière, sur la gauche en venant de l'entrée, dirigez-vous sur le dernier container, et de là, prenez N.-N.E.. Au bout d'un moment, vous rencontrez l'arête d'une cuvette. Suivez cette arrête, en dégommant les quelques tire-au-flanc qui s'y trouvent. Vous arrivez directement sur la partie la plus à droite de la piste. Sur votre gauche se trouvent les deux Migs. Vous pouvez alors les faire sauter un à un dans cette direction. Vous évitez ainsi tous les miradors, et pouvez accomplir la mission en un temps records, et en tuant seulement une vingtaine d'ennemis (contre plus de cinquante dans la version méticuleuse). Vous voilà un vrai pacifiste.

Phase 3

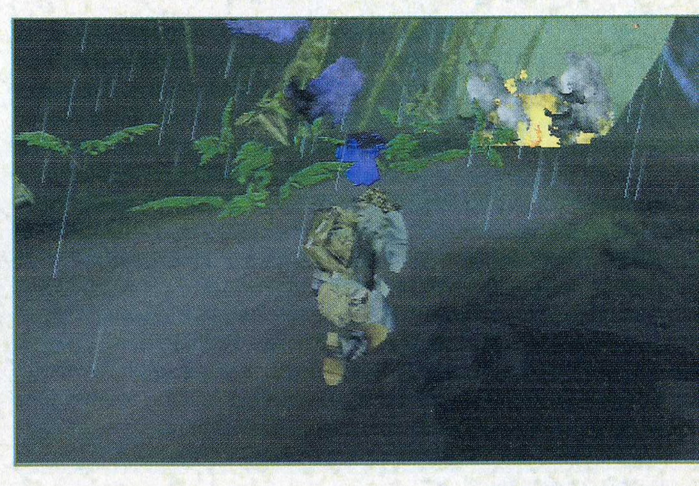
Choix des Rangers : le temps de la mission étant assez long, on peut prendre en deuxième choix un sniper, qui s'avérera très efficace contre les miradors.

Dans la clairière dans laquelle vous avez débarqué, il y a deux Scud (un à droite et un à gauche). Faites le ménage autour de la place, méfiez-vous du mirador, et n'hésitez pas à faire une petite halte à côté de celui-ci, car un pain de plastic s'y est égaré. Une fois les deux missiles en cendre (il faut poser la charge exactement sous la tuyère), prenez plein N.E.. En sortant de la clairière, faites donc un petit tour derrière le dernier wagon, et prenez la grenade à haute explosion : elle va servir d'ici peu.. Car au fur et à mesure que vous progressez sur la piste, vous entendez un tac tac tac du plus sinistre augure. C'est un blindé qui se trouve sur votre chemin. Vous avez alors deux solutions : soit lui envoyer une grenade à haute explosion (qu'il faudra lancer adroitement), soit le contourner par l'est. En traçant dans cette direction dès que le premier blindé est en vue, vous suivrez une arête, qui vous mène au deuxième blindé. Il est impératif de dégommer ce véhicule là, et c'est pourquoi avoir une grenade de réserve est loin d'être bête. Une fois qu'il n'est plus en flammes, ruez-vous dans la deuxième clairière. Sur votre droite, il y a une baraque et un gilet pare-balle. Sur votre gauche, il y a une autre baraque et des pains de plastic. Pacifiez la clairière. Vous pouvez enfin vous attaquer aux deux derniers scuds.

Phase 4

Cette fois, on s'attaque directement à la racine du mal : les collecteurs de gaz toxique. À noter que ces gaz-là ne sentent vraiment pas bon : ne respirez pas les effluves vertes qui vous font la peau de la même couleur. Filez tout droit vers le nord. Sur votre droite, assez peu défendu, vous attend votre premier collecteur et votre premier pain de plastic. Mais ce n'est pas parce qu'il est faiblement défendu qu'il faut absolument marcher sur les mines qui l'entourent. Ça fait boum et mal.

Continuez à suivre la piste vers le nord. Nettoyez la clairière. Tirez sur les bidons, car beaucoup sont explosifs. Comme d'habitude, si ce n'est pas toi qui tire, ce sera l'ennemi. Faites sauter le





deuxième collecteur, et enfuyez-vous derrière celui-ci, vers le nord encore. Vous traversez une forêt où chaque aiguille de pin peut s'avérer mortelle. Fait meilleur au Kansas. Vous débarquez sur une nouvelle clairière. Nettoyez les alentours avant de faire sauter le collecteur. Ceci fait, revenez au centre, et vers l'ouest se dresse un baraquement qui vous bouche l'horizon. Foncez sur lui, ramassez le gilet et les deux trousses, faites le tour et continuez sur le chemin. Vous montez, vous débarrassez des malfaisants qui se trouvent dans les hauteurs, et débouchez sur un espace où trône le radar que vous devez détruire. Une fois votre pain de plastic posé, vous allez vers le sud, tout en avertissant par radio que l'opération a été un succès. Descendez le chemin qui s'ouvre à vous, et prenez légèrement vers le sud-ouest une fois que vous êtes en bas. Enlevez ces quelques têtes qui dépassent, et vous pouvez enfin vous reposer. Sont coriaces, les Nord Coréens, yep.

MISSION 3 : RIO MAGDALENA, COLOMBIE

Cette fois, on s'attaque aux vilains Sud-Américains qui vendent du Coca-Cola sans cola. Et en plus, il pleut !

Phase 1

Choix du Ranger : pour cette mission, faites-vous plaisir et choisissez un Rangeur fusil à pompe. C'est un instrument très efficace, qui demande peu de précision et fait penser à Doom. Seul inconvénient: il se décharge assez rapidement, et il n'y a pas plus embêtant de faire clic-clic au lieu de Bam quand on se retrouve face à un béret rouge.

Pour cette mission, il vous suffira de suivre le chemin en terre battue qui se trouve devant vous. Vous aurez affaire à des garde-du-corps du colonel Marcos surentraînés, prompts à l'esquive et à la roulade. Vous aurez aussi droit aux mines antipersonnelles (les crottes de lama sur le chemin, eh bien, c'est pas des crottes !). Faites un détour quand vous en croisez une.

Une fois au bout du chemin, vous avez sur votre droite une bâtisse en construction. C'est là que se cache Marcos. Commencez par sécuriser la zone (vous en avez l'habitude maintenant), et allez le chercher à l'intérieur de la maison. Il lèvera bien sagement les mains en vous sentant dans son dos.

Phase 2

Choix du Ranger : n'hésitez pas à prendre l'éclaireur, ses cinq pains de plastic seront nécessaires.

Suivez la piste par le nord. Méfiez-vous du mirador sur la gauche, de l'homme au fusil à pompe sur la droite, et des deux idiots qui se sont planqués dans un trou juste après le petit pont de bois, croyant pouvoir échapper à vos grenades. Au bout du chemin, vous trouverez la place où s'entraînent les mercenaires narcotrafiquants. Au vu des cinq maigres baraquements que vous ferez sauter à coups de plastic, ce n'est pas étonnant que la mission s'achève aussi rapidement. Ah oui ! toutefois : avant de faire sauter les tentes, n'oubliez pas de récupérer ce qu'il y a à l'intérieur : ce ne sont que des bonnes choses.



Phase 3

Choix des Rangers: toute la difficulté de la mission tient dans le nombre réduit de munitions que vous pourrez récupérer. Il est donc préférable de prendre deux éclaireurs, et d'essayer de les conserver jusqu'au bout.

Vous commencez directement dans la clairière qui abrite les plantations. Attention aux mines, aux ennemis planqués sur les toits et dans les massifs (que vous n'arriverez pas à atteindre). Une fois le ménage fait, déblayez la piste que vous allez emprunter sur quelques dizaines de mètres. Puis revenez sur vos pas, lancez une grenade fumigène, appelez la radio. Enfuyez-vous, car vos copains les fins vont arroser les plantations de napalm. Vous apprenez par la même occasion que Marcos s'est échappé et que vous devez le tuer. Vous voilà tueur à gage.

Avancez sur la piste en surveillant les abris enterrés que vous ferez exploser à coup de grenades. Enfin, vous arrivez en vue d'un avion écrasé près duquel se trouve Marcos (c'est celui qui est habillé comme un testeur de chez Jacques Vabre). Tuez-le, puisque c'est votre devoir, et appelez la radio. L'hélicoptère viendra vous chercher à côté de la carcasse.

MISSION 4 : SIERRA DE SOCONUSCO, HONDURAS

Les ennemis (terroristes de la milice Oméga, rien que ça) sont difficiles à abattre et tirent plutôt bien. Mais un Ranger n'a jamais peur.

Phase 1

Choix des Rangers : un sniper et un grenadier auront leur utilité, car il vous faudra souvent tirer d'un endroit abrité ou faire exploser une guérite blindée.

Dans cette mission, il vous suffit de suivre la piste, truffée de petits hommes en gris. Là où il y a un bus et une voiture qui bloquent le chemin, il est plus prudent de contourner par la gauche, du côté du bus. Le côté droit vous fait tomber en pleine embuscade, et en plus, il y a des mines posées par terre. De même, quand vous arriverez aux barbelés, commencez par dégager à la grenade le côté droit. Puis prenez sur la gauche des barbelés, et dégommez en sniper les terroristes qui sont sur les tourelles.

Vous pouvez enfin traverser les barbelés. Allez faire sauter la porte, et appelez vos supérieurs.

À noter pour les âmes sensibles qu'il est possible de couper à travers les collines : au début, lorsque la piste s'incurve vers la droite, continuez tout droit, montez sur l'arête. De là, faites le ménage en bas, et redescendez sur la tourelle qui fait le coin. Prenez la pharmacie et sautez dans le vide. En arrivant en bas, tuez le petit gris sur votre gauche et soignez-vous. Après une manoeuvre quelque peu périlleuse, vous avez gagné un lacet de route dangereuse.

Phase 2

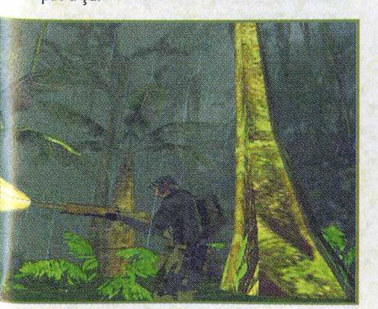
Il vous suffit de suivre la piste pour arriver au complexe où se trouve le van émetteur sauvage. Mais le chemin n'est pas sans péril : dès le début, longez son côté droit. Puis dégagez l'espace barré par les mobil-home à coup de grenades. Un autre passage pénible sera au niveau de l'espèce d'usine. Enfin, vous montez la colline qui mène au complexe.
Pendant tout le chemin, vous vous serez assuré que Francky vous suit bien, grâce à la touche Suis-moi (Fin). L'I.A. a tendance à l'envoyer n'importe où. Une fois les abords du complexe nettoyés, laissez-le sur la piste, et dites-lui de ne pas bouger (Page Suivante). Dirigez-vous vers le van et tirez sur l'antenne (X). À ce moment, le commandant ennemi sort du van. Pour l'intercepter, il faut se mettre sur sa route.

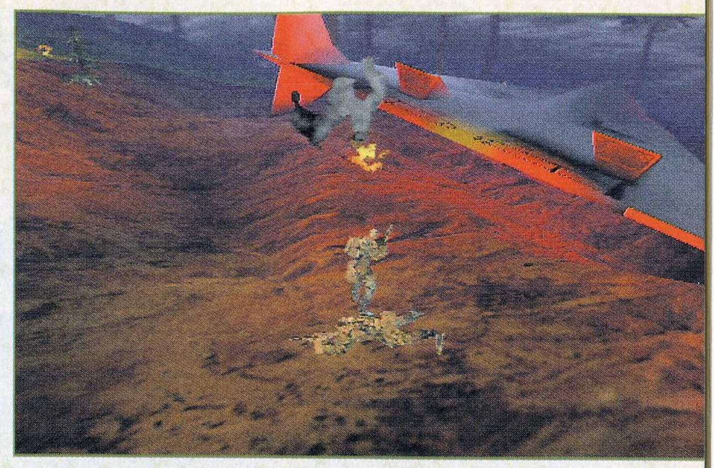
Phase 3

Choix des Rangers : vous n'aurez pas besoin de grenadier, optez donc pour le mitrailleur lourd. Sur votre gauche, vous avez le complexe où se trouve le plutonium volé. Faites le tour de celui-ci en arrosant copieusement tous les terroristes qui se trouvent près des piliers. Puis revenez vers le 4x4 avec de grosses roues, et montez sur la passerelle. Après les salutations d'usage avec les autochtones du coin, vous allez au bout du tunnel grillagé, tuez le lascar qui s'y trouve, récupérez le gilet pare-balle, revenez sur vos pas. Sur votre droite, il y a un embranchement, que vous prenez. Au passage, vous tuez le commandant ennemi et ses sbires, et avancez sur la plate-forme. Vous vous retrouvez de l'autre côté du complexe. Près des caisses en bois, il y a le méchant acheteur de plutonium que vous exécutez impitoyablement. Vous récupérez la valise bleue qui contient le produit radioactif, fuyez le courroux de l'hélicoptère ennemi. Grâce à la radio, vous appelez l'hélico, qui vient vous chercher devant le complexe.

MISSION 5 : KABOUL, AFGHANISTAN

Ça va mal ! Nos copains Rangers se sont fait mettre une pile par les Afghans. Peut-être à cause de ces cigarettes étranges qu'on trouve par ici. Mais nous, Francky et Berny, on touche pas à ça.





Phase 1

Je ne comprends plus : d'une part, ce sont les Moudjahidins qui foutent le boxon, mais ce sont des anti-Moudjahidins qu'il faut combattre. Toute la subtilité de la politique au Proche-Orient en une mission.
Cela dit, il ne faudra pas hésiter à chausser vos lunettes de vision nocturne pour voir la vie en vert, ne serait-ce que pour ne pas marcher sur ces petits trucs, là, qui font clic. À votre arrivée, prenez sur la droite, vers l'est. Passez sous les arches et nettoyez la place par la droite. Essayez, tant que faire se peut, de ne pas vous déplacer trop vers la gauche: ça réveillerait le tank qui s'y trouve, et qui n'arrêtera pas par la suite de vous prendre la tête. Sur le côté droit de la place, il y a un passage entre deux murs, truffé de mines. Si elles n'ont pas encore explosé, balancez donc une grenade, et filez plein sud, et bifurquez à l'est. Ensuite, il vous reste à suivre la route. Longez au maximum les murs, afin de ne pas vous faire tirer dessus par des snipers mal intentionnés. Votre direction sera sud. Vous arrivez à un petit décrochement sur votre droite, et déboulez sur un escalier. Descendez-le, et nettoyez la place du bas. Foncez tout droit, jusqu'à atteindre les murs en face. Vous trouverez sur le coin gauche un pain de plastic bien pratique si vous n'avez pas pris de Ranger suffisamment bien équipé.
Revenez sur vos pas, et sur la droite se trouve la place où se cache le blindé antimissile. Après avoir nettoyé la racaille qui s'y cache, il ne vous reste plus qu'à faire sauter l'engin.

Phase 2

Allez vers la gauche. Vous trouvez une tente à gauche, des barbelés au milieu et une tente à droite, qui contient des munitions pour la mitraillette lourde et un pain de plastic. Vous faites un peu le ménage, ne passez pas par le barbelé, et posez un pain devant la porte (plutôt qu'un pâté). Vous vous enfuyez et revenez pour trouver un petit tas de ruines, ainsi que quelques excités qu'il vous faut calmer. Vous prenez immédiatement les escaliers qui se trouvent à gauche. En suivant le tour de garde vous arrivez à votre première pièce d'artillerie que vous pouvez faire sauter. Vous revenez sur vos pas, et prenez sur la droite. Après l'ex-porte, vous trouverez un deuxième escalier, et un deuxième tour de garde. En le suivant vous pouvez éclater le deuxième canon, puis le troisième, bien gardé par des ennemis planqués en contrebas et dans la tour. Au passage, vous pourrez même tuer un soldat avec une roquette, preuve que ce sont bel et bien des Moudjahidins. Les trois canons détruits, il vous reste à partir en vous posant cette lancinante question : «Mais alors, c'étaient des Moudjahidins ou pas ?»

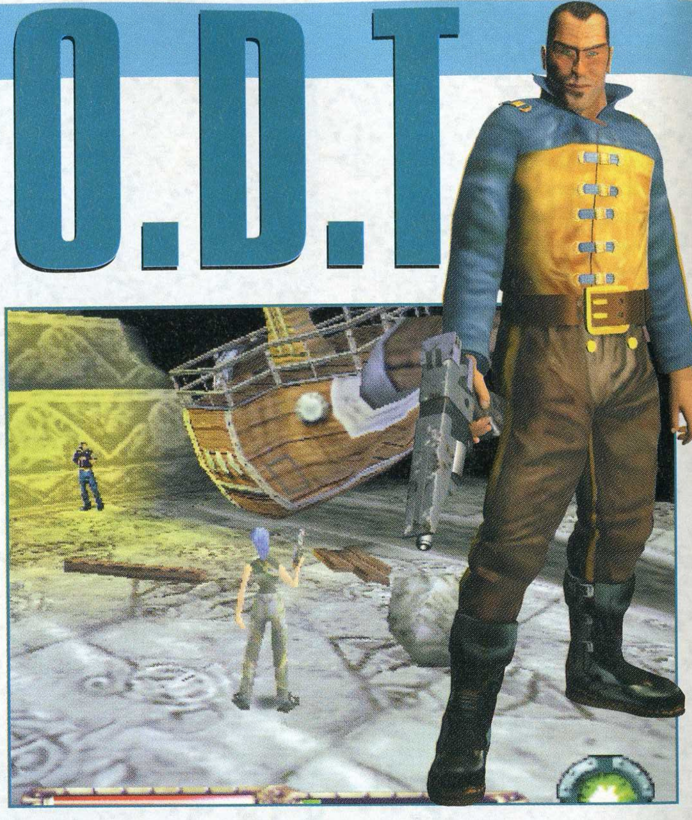
Phase 3

Choix du Ranger : vu le nombre de sournois qui vous canardent depuis les hauteurs, un Sniper trouvera certainement son utilité.
Dès votre arrivée, retournez-vous et canardez le tireur qui vous accable. Puis foncez tout droit. Surveillez les hauteurs en face et à droite, et au bout de la cour, prenez à droite. Suivez alors l'extérieur de la forteresse, en déblayant tout ce qui vous embête. Vous arrivez sous un porche que vous traversez. Vous prenez alors sur la gauche (en faisant le ménage à coups de grenades sur la place) et trouvez le sénateur Gallore au milieu des ruines. Une fois que vous avez tué les gardes, vous prévenez par radio l'hélico de venir vous chercher, et revenez sur vos pas. L'hélico vous attend sur la gauche.
Voilà, vous avez enfin mérité la médaille d'honneur du Congrès. Un nombre incroyable de morts, mais l'honneur des Zetats Zunis est sauf. Vous êtes un bon gars.

SOLUTION

O.D.T

Je le concède : j'en ai vraiment bavé... Et, malheureusement, je n'ai toujours pas trouvé ce que signifient ces trois lettres. En attendant, je vous farcis la soluce du jeu, comme ça, au moins, j'aurai écrit quelque chose d'utile. (NDLR : c'est l'abréviation de « Oh Du Taboulé ! »)



AVERTISSEMENT

C'est comme d'habitude, mais j'aime à le répéter : profitez donc au maximum de votre jeu, cette soluce n'étant là que pour vous aider à progresser et non à tuer des gens (?!?). Passées les formules protocolaires, je tiens à vous préciser que les premiers niveaux seront assez bien détaillés, parce que vous aurez besoin de pas mal de matos, pour espérer terminer les derniers. Dans les choses à faire, essayez toujours de flinguer les ennemis de loin (visez avec la touche « W ») et regardez à chaque fois s'il n'y a pas un passage au-dessus d'une caisse avant de la détruire, faute de quoi vous ne pourrez plus monter dessus pour y accéder. C'est un coup à perdre toute sa partie. Dans les derniers trucs utiles, sachez exploiter les emplacements de check points pour pouvoir user, d'une manière optimale, votre sort de téléportation.



NIVEAU ZÉRO : THE NAUTIFLYUS

Ce niveau tient plus du tutorial qu'autre chose. Vous pouvez l'expédier en deux temps trois mouvements, si vous allez directement vers la flèche rouge qui est de l'autre côté de la tour. Toutefois, au regard du nombre de matos à trouver, ce n'est pas la meilleure chose à faire.
Commencez par aller vers la plate-forme de gauche, pour prendre le chargeur bleu et l'énergie. Revenez sur le toit principal, allez vers les gradins à droite, et escaladez la falaise qui est sur le côté gauche. Tout en haut, vous trouverez deux énergies. Allez faire un tour sur le toit, pour y trouver un éboulement par lequel vous pouvez descendre. Allez sur la passerelle, sautez sur le check point, montez sur la plate-forme et allez chercher le chargeur bleu qui est sur la poutre. Sautez sur la corniche qui est en face, montez tout en haut de la tour en l'escaladant et actionnez le levier commandant la descente de l'échelle qui est plus loin. Prenez-la, prenez tous les bonus qui sont à l'étage, redescendez et entrez dans le bâtiment. Vous rencontrerez un des membres d'équipage qui vous filera un antidote. Faites un tour dans le couloir, pour trouver un saving point, puis allez plus au fond dans le



bâtiment. Cassez les caisses que vous verrez, pour déclencher un levier d'ouverture de trappe. Revenez sur la corniche et descendez tout en bas. Revenez vers les plates-formes, pour retourner sur le toit qui surplombe l'épave de votre vaisseau. Descendez sur les gradins, pour prendre tous les chargeurs. Notez que vous pouvez enflammer les arbres en tirant dessus. Passez sur la corniche qui est couverte, tout en haut, descendez l'échelle et allez sur la plate-forme sur laquelle se tient un autre membre d'équipage. Prenez les grenades, puis allez au bout de la passerelle. Déclenchez le levier, revenez vers l'escalier et prenez à gauche. Allez au bout de la corniche, prenez le

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

chargeur bleu qui traîne et allez vers la petite ouverture qui est au ras du sol. Rampez et entrez. Prenez l'énergie qui est dans la salle et descendez par la trappe que vous avez ouverte précédemment. Descendez par l'échelle, montez sur la dalle verte, passez de l'autre côté et montez sur la corniche. Si vous faites un petit tour au milieu des arbres, vous trouverez de l'énergie. Continuez à avancer sur la corniche, pour entrer dans la tour. Montez sur la passerelle et continuez à progresser vers le haut, en prenant toutes les munitions et les énergies que vous trouverez. Au bout de votre ascension, vous trouverez une vie.

Traversez la passerelle à l'extérieur, sautez au-dessus de la flèche rouge pour vous agripper au rebord du toit et hissez-vous. Là, vous trouverez un troisième membre d'équipage qui vous donnera une boussole. Revenez sur vos pas et laissez-vous tomber sans crainte sur la flèche rouge. Revenez sur la corniche, prenez le pont de pierre pour chercher d'autres munitions, revenez en sautant au-dessus du pont qui s'est écroulé et retournez vers la grande échelle. Sautez sur le toit où brille une énergie et allez parler au capitaine. Allez vers la gauche et descendez vers la flèche rouge pour accéder au niveau un.



NIVEAU UN : THE ROOF

Commencez par parler au second, pour savoir ce que vous avez à faire. Prenez le socle qu'il vous donne. Longez le bâtiment et allez au bout de la corniche, pour arriver devant une salle remplie de plates-formes. Sautez pour arriver dans la niche qui est de l'autre côté, afin de récupérer la vie. Descendez dans la grande salle, pour pouvoir monter sur une des poutres qui est au-dessus du vide. Sautez de poutre en poutre, pour aller chercher le cristal d'upgrade bleu, puis revenez dans le complexe. Retournez sur la corniche et entrez à droite. Prenez les deux bonbonnes de gaz qui s'y trouvent et allez tuer tout le monde. Allez au fond de la salle, prenez la corniche, descendez les escaliers et prenez la clef blanche qui traîne. Revenez dans la grande salle et allez vers la grille qui est à gauche en entrant.

Dans la vaste salle suivante, prenez la bonbonne qui traîne et commencez à tuer tout le monde avant que l'inverse ne se produise. Faites attention à l'emplacement de la bonbonne au milieu des rails : entre chaque traverse, il y a du vide.



Montez sur la passerelle en bois et tirez de loin sur la tourelle laser. Revenez vers l'entrée de la salle et prenez l'ouverture de droite, à côté des tonneaux et des caisses. Entrez dans la salle, prenez les chargeurs et le sort, et empruntez l'escalier qui part du centre de la pièce. Tuez le monstre et cassez la caisse qui vous bloque le passage. Allez chercher l'upgrade bleu et revenez dans la grande salle pour y chercher la clef bleue qui se trouve en contrebas de la passerelle en bois. Revenez vers le point de départ du niveau pour ouvrir la porte de la tour, sur le côté de la corniche. Entrez et abaissez le levier pour prendre l'ascenseur.

Entrez dans la grande salle sur la gauche et neutralisez rapidement la batterie qui se trouve derrière des barreaux. Cassez les caisses, pour trouver une bonbonne de gaz et sautez sur le point de sauvegarde. Passez par le couloir qui est rempli d'eau et entrez dans la salle des citernes. Tuez tout le monde, prenez la bonbonne et allez ouvrir la porte du local, pour accéder au levier.

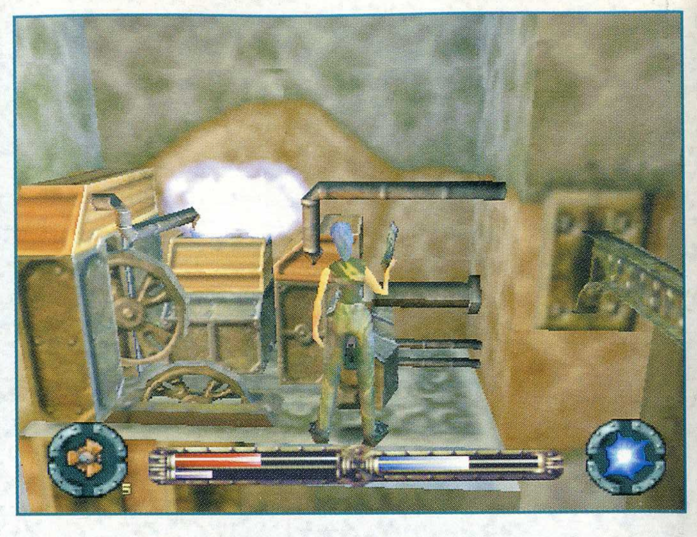
Revenez dans la salle principale et descendez dans la fosse dans laquelle se trouve la citerne verticale sur la droite. Allez prendre le sort qui est dans la niche à gauche et empruntez l'escalier qui vous emmène vers une corniche. Prenez à droite et sautez au-dessus du seuil métallique pour éviter de déclencher le tir des flèches qui sont dans le mur. Entrez dans la salle suivante, prenez la bonbonne et prenez la porte à droite. Tuez les deux monstres et prenez la clef jaune qui restera d'une de leurs dépouilles. Sortez et retournez sur la corniche après les flèches. Neutralisez le monstre et la tourelle, et descendez dans le trou en bas pour actionner le levier. Ne sautez surtout pas ! C'est un coup à se retrouver empalé. Allez sous la plate-forme en bois sur laquelle se trouve le monstre lance-grenades pour y prendre un sort, et sortez de là pour tuer tout le monde.

Sortez de la zone et allez ouvrir le pavillon qui est derrière la passerelle. Téléportez-vous, descendez les escaliers, prenez le couloir et détruisez la tourelle que vous trouverez à votre arrivée dans une grande salle, sur la droite. Sautez sur le rebord devant l'emplacement de la tourelle, hissez-vous dans la salle pour prendre les bonus et sautez vers la grande salle, pour









prendre au passage la clef noire. Allez vers le fond de la salle, en vous méfiant du monstre qui est en haut des escaliers à gauche, et allez vers la fosse qui est au fond.
Celle-ci est remplie d'acide. De plus, sur les plates-formes qui flottent à la surface, vous devrez tuer le monstre, ainsi que neutraliser la tourelle. Sautez vers le point de sauvegarde, puis de planche en planche, pour arriver à la porte qui est en face. Vous arriverez vers le premier Boss.
Dans la salle, ne montez pas tout de suite sur la dalle qui est au milieu. Prenez déjà les énergies qui traînent sur le sol et placez des explosifs à la base de chacune des petites dalles disposées de part et d'autre de la dalle centrale. Vous aurez ainsi ouvert deux pans de mur vous donnant accès à des munitions. Sautez enfin sur la dalle centrale, pour faire sortir le Golem, et contentez-vous de lui tirer dessus en évitant ses coups et ses jets de pierres.
Quand vous en aurez terminé avec lui, entrez dans la salle qui vient de s'ouvrir, prenez le sort qui traîne et sautez vers le niveau deux.



NIVEAU DEUX : THE REFINERY

Tuez le monstre qui vous accueille et allez sous la passerelle, pour prendre la bonbonne. Allez dans le couloir et prenez à droite. Tuez les deux monstres, pour pouvoir entrer sans risque afin de visiter les placards. Reprenez le couloir, pour passer dans la grande salle, et tuez rapidement les monstres qui s'y trouvent. Ne vous arrêtez pas de bouger, pour éviter les tirs des trois tourelles disposées le long de la passerelle qui fait le tour de la pièce. Montez sur le poste de tir qui est au milieu et détruisez les tourelles.
Allez sur la passerelle de gauche, pour prendre la carte magnétique, et allez détruire les bidons qui sont sur la passerelle de droite, pour accéder à une zone secrète. Retournez dans la salle des tourelles et servez-vous de votre carte sur la porte qui est au fond, entre les deux passerelles. Détruisez les bidons qui sont dans le couloir, avant d'engager le combat avec le robot, et détruisez le deuxième avant de pouvoir entrer dans la petite salle. Visitez le local, passez dans la salle d'à côté et prenez tout ce que vous trouverez. Revenez dans le couloir, débarrassez-vous des bidons qui seront assez dangereux quand vous en serez au combat à proximité. Entrez dans la pièce, détruisez le robot, prenez les munitions et la carte magnétique. Revenez dans la salle de départ du deuxième niveau.
Sur place, montez sur la passerelle et utilisez la carte magnétique sur le lecteur, puis descendez et activez le levier. Sans perdre de temps, montez sur le rebord de la fosse à acide et sautez sur la passerelle. Fouillez dans les caisses qui sont de l'autre côté et descendez par l'ascenseur. Prenez sur la gauche, tuez tout ce que vous trouverez en chemin, empruntez les escaliers et activez le levier qui est au bout. Revenez vers l'ascenseur et prenez le couloir à gauche. Allez dans la pièce du fond, pour sauter dans un saving point. Sortez, prenez tout de suite à droite, puis à gauche, évitez la foreuse et allez casser la caisse. Sortez de votre abri, reprenez le couloir vers la gauche, pour aller chercher une bonbonne, et allez à droite. Vous aurez à franchir une première grosse série de foreuses, mais vous pouvez vous permettre d'attendre, en chemin, que le monstre du bout du couloir vienne vous attaquer. Ce demeuré clamsera sur les foreuses qui vous séparent. Au bout du couloir, activez le levier et revenez vers l'ascenseur du début. Prenez vers la droite, là où les barres de blocage ont été virées, et traversez vite le hall pour éviter les tirs des deux tourelles. Prenez le couloir et rampez pour pouvoir entrer par le soupirail qui est entre les deux premières foreuses. Vous trouverez une vie dans la zone secrète. Ressortez, passez les foreuses, allez au bout de la deuxième série de foreuses et descendez les escaliers. Prenez les munitions, tuez tout ce qui bouge et prenez la carte magnétique.





Revenez dans le couloir, prenez les escaliers qui sont au bout, continuez à avancer pour trouver trois monstres et descendez les escaliers.
Arrivé dans le nouveau secteur, prenez à droite et sautez de plate-forme en plate-forme. Prenez les escaliers qui seront devant vous et sautez, pour vous agripper à la poutrelle de manière à passer de l'autre côté. Entrez dans la salle, tuez le monstre, cassez les caisses et enclenchez le levier. Revenez vers le début de la zone et laissez-vous prendre par la pince mécanique ; vous pourrez ainsi franchir le précipice sans danger. Arrivé de l'autre côté, prenez la première pince pour chercher la vie qui est au fond, revenez sur votre corniche de départ et prenez la deuxième pince. Prenez le chargeur bleu, retournez-vous afin de voir le précipice et sautez de l'autre côté en ayant, auparavant, laissé repartir la pince. Prenez la carte magnétique et revenez au point de départ de la zone. Retournez devant l'escalier mais, cette fois-ci, passez à sa droite. Sautez de plate-forme en plate-forme, en prenant garde de ne pas rester trop longtemps dessus, dans la mesure où elles s'écroulent. Allez jusqu'à la grande porte afin qu'elle puisse s'ouvrir et prenez la corniche de gauche pour accéder à un saving point ainsi qu'à un fragment du socle de la perle verte.

Retournez sur la corniche de droite et descendez par l'échelle. En bas, prenez la corniche qui longe le mur, pour aller consulter le plan des pinces. Tous les points rouges désignent les emplacements de pince que vous devrez éviter. Commencez par prendre la grue qui est complètement à droite, puis, en arrivant, prenez encore à droite. Vous arriverez sur une plate-forme stable qui vous offrira une vie et un sort. Revenez sur la plate-forme de départ et prenez la pince de gauche. Sur la plate-forme suivante, prenez la pince du milieu ; sur la troisième plate-forme, prenez la troisième pince et, sur la quatrième, prenez la première pince. Vous arriverez devant la sortie de la grande salle des pinces pour être accueilli par un gros robot.
Détruisez-moi ça, ainsi que les deux tourelles pendant que vous y êtes. Prenez la carte rouge et passez par la grille. Vous arriverez dans une vaste pièce. Courez pour aller ouvrir la porte rouge et actionnez le levier qui est dans la pièce. Ressortez et tuez tout le monde, sans oublier les deux monstres qui se trouvent en haut des deux miradors. Au-dessus du premier, vous trouverez des munitions ; tandis qu'au-dessus du deuxième, vous trouverez une carte blanche. Retournez dans la première salle de ce secteur et ouvrez la porte blanche. Vous entrerez dans une autre grande salle dans laquelle se trouvent quatre grues. Allez actionner les mécanismes qui sont sur les socles, de manière à faire pivoter les grues pour pouvoir passer de l'une à l'autre. Si vous êtes attentif, vous verrez des pans de murs fendus, en hauteur, qui planquent des zones secrètes. Montez sur la plus petite grue, puis sautez jusqu'à celle qui tourne pour pouvoir sortir.
Vous arriverez dans un grand entrepôt dans lequel se trouve une multitude de caisses à casser pour prendre munitions, bonbonnes et tutti quanti. Méfiez-vous, cependant des caisses



avec des têtes de mort dessus, il faut les détruire à distance. De plus, il y a quelques hôtes : des rats vous attaqueront et, l'air de rien, à la longue, ils sont chiants. Quand vous aurez cassé toutes les caisses destructibles de cette zone, vous verrez un accès par un soupirail qui vous permettra de rejoindre une autre salle communiquant avec les caisses que vous ne pouvez pas atteindre. Une fois celles-ci détruites, vous changerez de zone, en sautant dans le trou maintenant accessible.
Vous arriverez dans un réseau de couloirs dans lequel se trouvent des lance-flammes. Prenez votre temps et n'essayez pas de faire le malin. Tournez toujours vers la gauche, quand vous n'aurez plus la possibilité de continuer tout droit ; vous devrez impérativement déclencher deux leviers avant de quitter la zone. Notez que vous rencontrerez des monstres dans les quelques salles que vous traverserez.
Tout ceci pour arriver dans le repaire du Boss. Comme d'habitude, vous n'aurez pas la possibilité de revenir sur vos pas, une fois engagé dans l'arène. Cependant, la petite pièce par laquelle vous serez entré vous mettra à l'abri, le temps de vous administrer des soins d'urgence si le besoin s'en fait sentir.
Commencez par faire exploser les barriques qui sont à gauche en entrant, pour pouvoir prendre









une roquette, puis sélectionnez l'arme électrique, pour tirer sur les têtes de mort qui sont au fond de la pièce, afin de faire sortir des passerelles. Montez dessus de manière à sauter, pour prendre la deuxième roquette qui est suspendue en l'air, puis remontez tout en haut. Ouvrez votre inventaire et servez-vous de la première roquette sur le lance-roquettes. Dès que le premier coup aura touché le Boss, il faudra que vous tiriez de nouveau sur les têtes de mort, pour faire ressortir les passerelles. Activez le lance-roquettes une deuxième fois, puis, une fois au sol, terminez-le grâce à votre arme de service. Méfiez-vous cependant de ses éclairs qu'il continuera à vous balancer. C'est à ce moment-là qu'il est le plus dangereux. Terminez-le à la grenade, ce sera plus efficace.

NIVEAU TROIS : THE GARDEN

Le problème principal, dans ce niveau, réside dans la présence de ces saloperies qu'on appelle les raptors. Partez du principe qu'ils sont là, non seulement, pour vous faire perdre des points de vie, mais surtout pour griller vos munitions. En effet, si vous en trouvez dans une pièce, vous vous apercevrez rapidement qu'au fur et à mesure que vous les neutralisez, il y en a d'autres qui viennent les remplacer. Ce qu'il faut savoir, c'est que la présence d'une de ces créatures signifie qu'il y a un générateur de raptors dans le coin. Donc, en toute connaissance de cause, évitez le combat quand c'est possible et, quand ça ne l'est pas, lancez-vous un sort de bouclier de feu pour vous protéger, et ne vous attardez pas dans le coin.

Commencez donc par prendre les munitions sur les passerelles, en faisant attention à celle qui est dans la niche du fond : elle s'écroulera au bout d'un moment. Montez sur le pont, traversez-le et descendez à l'échelle qui est de l'autre côté. Quand vous arriverez dans la pièce suivante, prenez garde aux pieux qui sont à la sortie. Allez dans la salle de gauche, montez à l'échelle, avancez dans le tunnel et profitez de l'occasion pour casser l'escalier afin de prendre l'upgrade qui est planqué en dessous des marches. Montez l'escalier, prenez le petit pont, courez jusqu'à la vitre qui est au fond et cassez-la. Descendez l'échelle et, une fois en bas, actionnez le levier.

Retournez dans la salle de départ, reprenez l'échelle qui est derrière le pont de liane et prenez à droite en sortant de la petite salle. Traversez la salle suivante, prenez le couloir et entrez par la porte de gauche qui fait face aux pieux dans le couloir. Pour ce faire, tirez dans la porte pour la casser, afin de sauter au-dessus du piège. Une fois dedans, actionnez le levier et ressortez. Reprenez le couloir et tournez à la première à gauche. Entrez dans la salle qui vient de s'ouvrir, tirez sur l'arbre qui bloque une porte, passez par la passerelle et sautez sur la plate-forme mouvante. De là, sautez pour accéder au levier à déclencher. Revenez sur vos pas, dans la salle où vous avez cramé le végétal et prenez la porte qui vient de s'ouvrir derrière les pieux. Allez dans la petite salle, pour activer un autre levier et revenez dans la salle de départ pour prendre la porte qui vient de s'ouvrir.

Vous serez accueilli par un gros monstre, débarrassez-vous de lui, prenez le couloir, montez l'escalier à droite, renouvelez l'extermination des gros monstres suivants et prenez la bonbonne. Continuez dans le couloir, pour trouver un point de sauvegarde, prenez la porte de droite et allez au bout du couloir. Faites le plein de bonus dans la salle suivante, en cassant les tonneaux, et entrez dans le couloir. Prenez l'escalier de gauche et cassez la porte . Vous trouverez, dans la petite pièce, des bonus et surtout la première des trois multiclefs que vous devrez réunir.

Retournez dans le couloir, allez au bout et entrez dans la salle suivante. La salle est infestée de raptors, alors, ne vous attardez pas. Activez le levier et sortez par la porte qui est derrière le check point. Allez dans la salle du fond du couloir, sautez sur la corniche latérale pour pouvoir atteindre l'ouverture qui est surélevée. Ne vous attardez pas sur la plate-forme centrale : elle s'écroulera peu après votre passage. Vous arriverez sur une plate-forme en verre. Laissez-vous tomber dans la pièce, pour tuer tout le monde. Quand cela sera fait, montez sur la corniche où était placée la tourelle, tirez dans la paroi en verre, si elle existe encore, et hissez-vous sur la passerelle. Vous pouvez aussi prendre la clef laissée par un des cadavres, pour passer par la porte qui est en bas. Refaites la même chose dans la pièce voisine et passez à côté. Vous arriverez dans une salle pleine de vivarium. Continuez à avancer jusqu'à la salle des bassins. Agrippez-vous aux corniches, pour passer de l'autre côté, sautez sur le rebord et enclenchez le levier pour abaisser l'échelle. Passez sur le pont de liane et tirez sur la grille qui est à gauche. Sautez dans le conduit, pour prendre une pièce supplémentaire du socle, puis sautez dans la pièce qui est en bas du pont de liane. Prenez la bonbonne, cassez la vitre qui est dans le coin pour







prendre la multiclef et sautez de pilier en pilier, pour sortir de la salle. Revenez dans la salle d'eau par l'échelle, allez dans le couloir, prenez à gauche devant la porte et profitez du saving point. Entrez dans la salle suivante, prenez l'ouverture surélevée, montez les escaliers dans le couloir, sautez pour vous agripper sur le rebord du couloir qui est en face et allez tout droit dans le laboratoire.
Arrivé sur place, ne tirez pas sur les incubateurs, mais n'hésitez pas un instant à tirer sur les robots flottants. Entrez dans la salle suivante et tirez sur tout ce qui bouge. Allez vers la machine qui est au fond à gauche et tirez dessus pour la casser : une fois sur le cylindre et une seconde fois sur les cadrans. Revenez dans le laboratoire et tirez sur le bocal pour prendre, sans risque, le dernier fragment de la multiclef.
Revenez dans le couloir, sautez dans le trou et prenez à droite, pour retourner dans la salle infestée par les raptors. Prenez la porte de gauche, en face de l'entrée, allez au bout du couloir, prenez la porte de gauche et allez activer le levier qui est sous les escaliers. Prenez le téléporteur et, à votre arrivée, allez déclencher le levier qui est au bout du couloir. Retournez vers l'échelle qui vient de s'abaisser, montez et entrez dans la pièce. Tirez sur tous les cylindres lumineux qui sont autour de vous, puis, quand le portail électrique qui est en face sera désactivé, sautez en face pour déclencher le levier. Quand ce sera fait, ressortez vite de la salle avant qu'elle ne se referme, sans quoi, vous passerez de vie à trépas. Descendez de votre perchoir et dirigez-vous vers le wagon qui est sur le rail. Poussez-le pour accéder aux zones secrètes dissimulées par des pans de murs fendus. Après ça, tournez au fond du couloir et sautez sur la poutre, pour prendre le passage supérieur. Montez sur les poutrelles, pour trouver des munitions, et cherchez la bonbonne qui est dans le réseau.

Retournez dans la salle infestée de raptors et dans la salle de départ. Prenez la porte de gauche et prenez une échelle qui descend, pour arriver dans une salle avec deux rouages et une plate-forme élévatrice. Allez vers la gauche, en prenant garde de ne pas tomber. Agrippez-vous à la rampe et passez sur la corniche voisine pour prendre une bonbonne. Retournez dans la salle du téléporteur pour emprunter l'escalier et avancer dans la grande salle avec de larges rotors. Franchissez-les et avancez jusqu'au précipice. Sautez de poutrelle en poutrelle, pour accéder à la corniche et, de là, sautez vers l'ouverture. Entrez dans la salle des rouages et approchez-vous de ceux-ci. Dès que vous verrez l'un d'entre eux clignoter, appuyez cinq fois de suite sur la flèche de droite du clavier pour sélectionner le bon rouage. Si vous foirez cette sélection, vous mourrez. Retournez dans la salle de départ, puis allez dans la salle des deux rouages. Mettez le rouage que vous avez récupéré sur l'emplacement libre et actionnez le levier. Puis montez à l'échelle et sautez en face sur la plate-forme élévatrice et devant la porte. Servez-vous de vos multiclefs et entrez dans le repaire du Boss.
Dés que vous serez sur place, sélectionnez rapidement votre arme électrique et servez-vous en sur la citerne qui est au centre de la pièce. Puis allez rapidement vers la rampe, pour actionner la pompe qui est au bout. Durant vos évolutions dans le repaire, le Boss vous pondra régulièrement des raptors. Aussi, protégez-vous au maximum en lançant votre bouclier de feu. Quand les jets d'hydrocarbure commenceront à couler de la fontaine, attirez le Boss sous les flots, puis usez de votre lance-flammes, quand le boss est bien enduit. Dès que la pompe ne marche plus, allez la réactiver en actionnant la pompe sur la rampe.

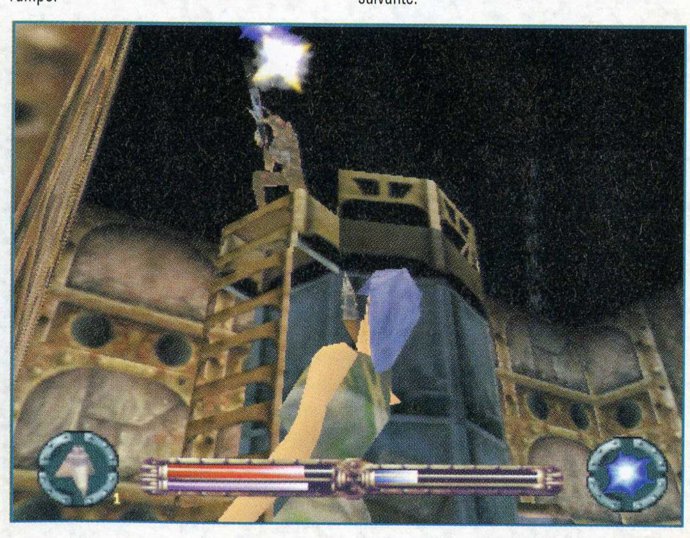


NIVEAU QUATRE : THE JAILS

Détruisez le robot planant, montez sur la passerelle qui surplombe la porte fermée et actionnez le levier pour l'ouvrir. Empruntez le couloir, en faisant très attention aux tourelles de tir disposées dans le corridor. Entrez dans le local de gauche, pour prendre bonus et munitions et sortez de nouveau dans le couloir. Dès que vous verrez le robot qui est stationné à côté de la parois, poussez-le pour libérer le passage et entrez par le soupirail dans la salle secrète. Fouillez le placard, pour trouver une carte de programmation. Retournez dans le couloir et allez au bout. Glissez-vous sous le soupirail et entrez dans la salle voisine. Allez derrière le robot qui est au milieu de la pièce et servez-vous de la carte de programmation pour que le robot aille ouvrir la porte, et passez dans la salle suivante.





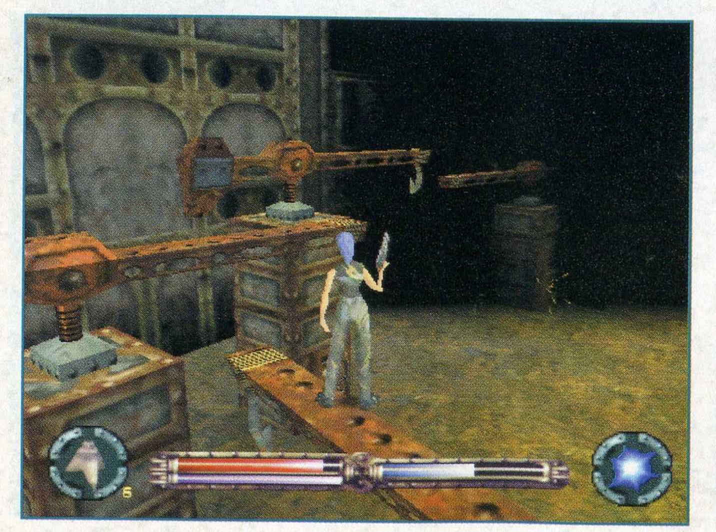






Dès que vous serez arrivé, servez-vous de votre arme électrique pour neutraliser les robots volants qui font leur tour de garde, ainsi que les rats qui viendront vous attaquer. Puis montez les escaliers et sautez de corniche en corniche, pour actionner tous les leviers. Quand vous aurez ouvert toutes les cellules, descendez et fouillez-les en prenant garde aux rats. Vous trouverez, notamment, une bonbonne de gaz, ainsi qu'un individu captif dans un incubateur. Cassez-le pour le libérer et suivez-le pour passer dans la zone suivante. Il se tiendra devant une trappe qui se trouve au milieu de la grande salle et qu'il ouvrira. Il ne vous reste plus qu'à sauter. Dès que vous vous retrouverez les pieds dans l'eau, passez par les soupiraux qui sont sur les deux parois métalliques. Vous pourrez accéder à quelques munitions. Ressortez et allez rejoindre votre compagnon qui vous demandera de bien vouloir libérer quatre de ses collègues. Suivez-le, montez les escaliers, prenez à droite et sautez au-dessus du précipice. Supprimez le gardien, continuez à avancer dans le couloir et tuez le gardien rouge. Dès que son décès sera constaté, prenez l'objet qu'il laisse derrière lui. Continuez à avancer dans le couloir, tournez à gauche et tuez le deuxième gardien rouge. Comme précédemment, prenez l'objet qu'il a sur lui. Continuez tout droit dans le couloir en sautant au-dessus des trous, jusqu'à ce que vous arriviez devant une salle dans laquelle se trouve le personnage que vous avez libéré. Prenez le couloir qui part vers la droite, devant l'entrée de la salle. Au fond, montez les deux petits escaliers pour entrer dans une partie du couloir endommagée par des éboulements. Tuez de nouveau un garde rouge, pour lui faire les poches, et agrippez-vous au tuyau pour franchir le gouffre. De l'autre côté, tuez l'autre garde rouge pour prendre le dernier objet qui vous manque. Revenez vers l'escalier et prenez le couloir qui est en face de celui-ci. Entrez dans la pièce qui s'ouvre, tuez le gardien, tapez dans le bidon et entrez par la brèche que vous venez de faire. Là, vous trouverez deux bonbonnes gardées par deux tourelles de tir.

Revenez devant l'escalier et descendez par l'échelle qui est dans la niche du couloir. Arrivé en bas, entrez dans le caveau et laissez-vous faire enfermer. Prenez tous les objets qui sont sur le sol et allez vers la tombe qui est au milieu de la salle. Poussez le couvercle, pour faire venir le fantôme et castez votre sort de bouclier de feu. Vous n'aurez plus qu'à rester au contact, pour détruire le spectre. Prenez la clef qu'il vous laisse et remontez dans les quartiers cellulaires. Prenez le couloir en face de vous, quand vous remontez de l'échelle, et allez vers la première dalle. Sélectionnez, dans votre inventaire, un rectangle de bois et un triangle pour ouvrir la porte. Entrez dans la cellule et allez voir directement le prisonnier pour qu'il s'en aille. Continuez à avancer dans le couloir, pour trouver la deuxième dalle, et posez dessus un carré et un rectangle. Revenez vers l'escalier et allez dans la salle avec les deux dalles. Sur celle de gauche, posez un carré et un triangle, et sur celle de droite, posez le demi-cercle et un rectangle. Revenez vers la salle dans laquelle se trouve l'évadé du début et, au passage, ouvrez la première salle pour y prendre la clef en crémaillère et la deuxième pour libérer le troisième captif. Prenez le couloir qui part sur la droite











devant l'entrée de la salle de sortie, et passez au-dessus du gouffre, grâce à la canalisation. Il vous suffit de poser les deux carrés restants sur la dernière dalle, pour libérer le dernier captif. Retournez dans la salle de sortie, parlez au gus et mettez la clef en crémaillère sur la dalle de droite. Ouvrez la grille, entrez dans le couloir et admirez de quelle ridicule manière vous allez vous faire foutre en taule.

À votre réveil, vous serez (presque) à poil. Plus de munitions, plus de sac à dos, plus de bonbonne… Plus rien ! Rien que le fait de ne plus avoir votre sac à dos limite votre capacité d'emport à trois objets. Ne balisez pas. Commencez par repérer où se tiennent les deux gardiens de votre prison et allez casser la grille à l'endroit le plus opposé de là où ils se tiennent. Montez vite sur la passerelle, montez sur le poste de tir et arrosez copieusement vos geôliers, de loin. Descendez, allez sur les escaliers, montez sur la passerelle et abaissez le levier. Allez dans l'ouverture de droite d'où sort la caisse, pour aller prendre un nouveau fragment du socle de la perle verte, et allez remonter sur le poste de tir. De là, visez le crochet qui soutient la caisse, pour la faire tomber sur la grille rouge. Quand ce sera fait, allez sur la passerelle et agrippez-vous au crochet, pour vous faire tomber dans la brèche.

Vous arriverez dans une salle avec des caisses et un point de sauvegarde. Cassez la caisse pour trouver une bonbonne et prenez le couloir, en évitant de prendre le moindre changement de zone pour le moment. Fouillez toutes les salles, pour prendre des sorts et des munitions. Quand vous aurez nettoyé la salle remplie de caisses et la salle pleine d'étagères, montez les escaliers pour prendre le tuyau. Descendez dans la grande salle suivante et prenez l'ouverture qui est au fond à gauche. Vous arriverez dans une pièce gardée par plusieurs tourelles. Détruisez-moi tout ça et cassez les fûts, pour prendre tous les bonus dont vous aurez besoin. Vous trouverez votre sac à dos. Pour bien en profiter, ouvrez votre inventaire, sélectionnez-le, et appuyez sur « return ». Vous retrouverez ainsi des munitions, l'intégralité de vos bonbonnes de gaz, ainsi que tous vos sorts. Retournez dans le couloir et entrez par l'ouverture qui a l'air aussi clean qu'une salle de bain ; vous entrerez dans la morgue. Ouvrez le tiroir du milieu à gauche, pour prendre des mines, et le dernier tiroir à droite pour prendre une clef. N'ouvrez pas les autres, ils sont remplis de zombis qui s'occuperont uniquement de vous faire perdre du temps, de la vie et des munitions. Revenez dans le couloir et prenez l'ouverture pour changer de zone.

Quand vous serez dans la salle des incubateurs, cassez la machine pour prendre, sans danger, les bonus qui sont dans les cuves. Traversez le laboratoire, revenez dans le couloir et dirigez-vous vers la herse. Ouvrez-la, à l'aide de la clef, avancez dans le couloir et fouillez la prochaine pièce, pour prendre des bonus avant d'aller voir le boss.

Quand vous y serez, sachez que vos armes et sorts seront inefficaces. Vous devrez en découdre mano à mano. Pour le vaincre, il faut le faire tomber quatre fois. A chacune de ses chutes, le plancher s'enfoncera, pour vous donner accès à un levier. Allez le déclencher, pour faire exploser les charges qui sont sur le plancher de la salle. Quand vous les aurez toutes faites exploser, le sol s'ouvrira sous les pieds du gros, le faisant ainsi tomber dans un lac de lave. C'est ce qu'on appelle un coup de chaud.

Vous pouvez sauter dans le trou pour changer de niveau ; tâchez simplement d'atterrir sur du dur.

NIVEAU CINQ : THE KITCHENS

C'est un niveau où casser systématiquement le mobilier n'est pas forcément une bonne idée. Retenez-vous donc et examinez soigneusement la configuration des salles pour éviter de vous retrouver coincé.

Allez au fond à gauche, puis à droite et cassez la caisse qui est sous la table. Prenez la clef, retournez dans le couloir et ouvrez la porte verte. Allez au fond de la cuisine et cassez la table sur laquelle est posée une carcasse. Poussez le morceau de barbaque vers le fond de la salle et



montez dessus, pour pouvoir vous agripper au rebord de l'ouverture surélevée. Actionnez le levier et revenez vers la porte verte. Prenez à gauche, sautez sur le treuil et laissez-vous aller vers la salle frigorifique. Dès que vous serez sorti, tirez un petit coup sur le mur endommagé, pour accéder à une salle secrète. Allez vers le lac de lave qui est au bout du couloir et actionnez le levier pour faire apparaître des plates-formes. Sautez dessus, pour arriver dans une petite pièce, et descendez dans le couloir.
À votre arrivée dans la salle suivante, le sol de verre se brisera sous votre poids. Laissez-vous tomber sans crainte, passez dans la salle du bassin, en ramassant tout ce qui traîne, et explosez le mur fendu, pour découvrir une nouvelle zone secrète dans laquelle vous trouverez un nouveau fragment du socle de la perle verte.
Allez dans le couloir, revenez dans la grande salle d'eau du début, ramassez le manche qui est sur une planche et passez par l'ouverture, pour vous hisser au niveau des plates-formes lumineuses arborant une araignée. Sautez en direction du passage et mettez le manche du levier dans l'habitacle vide. Abaissez le levier et courez à contre-courant, sur le tapis roulant. Sautez sur les plates-formes rotatives et traversez la salle. Prenez les autres tapis roulants et agrippez-vous au rebord qui est en face. Allez tout droit, prenez le téléporteur et, à votre arrivée, passez sur le check point de la zone secrète précédemment découverte, avant d'aller sauter sur les plates-formes du lac de lave qui tournent vers la gauche.
Prenez les deux bonbonnes qui sont de l'autre côté, traversez la grande pièce et prenez le couloir vers la gauche. Traversez le tapis roulant audessus duquel se promènent deux mixers géants à la suite et continuez dans le couloir. Allez sur la passerelle et entrez dans la salle, en prenant garde au cuistot vicelard qui est sur place. Activez le levier et revenez au tapis roulant orné de ses deux mixers. Glissez-vous entre le deuxième et le troisième, et entrez par le soupirail pour trouver une bonbonne et une vie en haut de l'échelle. Retournez dans la salle de lave. Empruntez les nouvelles plates-formes qui sont apparues et entrez dans le couloir de l'autre côté. Méfiez-vous : vous serez attendu par un mec de deux mètres quatre-vingt, pour deux cents kilos, armé d'un flingue aussi gros que lui. Ce demeuré est néanmoins très sensible au feu. Sautez au-dessus du gouffre et fouillez l'endroit pour trouver une clef. Ouvrez la porte et allez chercher une deuxième clef dans le réseau suivant. Profitez du point de sauvegarde, prenez la porte à gauche et avancez dans le tunnel.
Sautez sur la poutrelle, pour éviter d'essuyer un tir de flèches, et descendez les escaliers. Ouvrez la porte et descendez jusqu'à la grille violette. Retournez vers le téléporteur que vous avez croisé dans la zone précédente, montez l'escalier à partir de celui-ci, prenez au bout à gauche et cassez la grille du soupirail, pour passer dans la petite salle avec le levier. Actionnez ce dernier et retournez vers la grille violette qui vient de s'ouvrir. Avancez dans la nouvelle zone, traversez la salle des cages, prenez l'escalier, puis le couloir.
Vous arriverez dans la cuisine du Boss. Il s'agit d'un cuisinier flottant, armé de deux hachoirs aussi gros que vous et qui, très vite, va vous courir après. Allez sur les tapis roulants, à côté des mixers, accroupissez-vous et glissez-vous en dessous des grosses lames rotatives. Ainsi, le cuistot se prendra dedans et vous en serez vite débarrassé. Descendez dans le niveau six.

NIVEAU SIX : THE POOLS

Prenez le couloir de droite, puis allez à gauche jusqu'à la fontaine. Tuez le gros poisson, à l'aide de votre arme de terre, et explosez le mur qui est sur le côté droit. Entrez dans la salle, passez sous la cascade et actionnez le mécanisme, pour couper l'eau de la fontaine de la première pièce. Revenez vers la fontaine, cassez les jarres (il y en a une qui explose, méfiez-vous) et poussez la fontaine complètement sur la gauche, pour ouvrir la porte. Entrez dans la nouvelle zone, prenez le couloir à droite et cassez le mur pour prendre une vie et une bonbonne. Dans la salle de droite, vous pouvez essayer d'aller prendre les chargeurs et le sort, mais soyez extrêmement prudent : l'essaim de lucioles est très dangereux à la longue. Revenez dans le couloir et empruntez l'escalier. Sautez sur la plate-forme, pour prendre les clefs qui sont vers la gauche, revenez au point de départ du niveau et prenez à gauche. Ouvrez la porte pour changer de zone, entrez dans la salle dont le bassin est entouré de colonnes et passez dans le couloir qui est de l'autre côté. Descendez les escaliers et faites le plein de munitions et de bonus en cassant les jarres et les caisses. Revenez dans la salle de la fontaine entourée de colonnes et allez ouvrir la grille qui est au fond. Sautez de plate-forme en plate-forme vers la gauche de la salle, pour aller enclencher le levier. Revenez sur vos pas, pour prendre la porte qui vient de s'ouvrir, et entrez dans un







nouveau quartier cellulaire. Allez dans la salle voisine, pour enclencher l'interrupteur qui libérera le prisonnier, et, après la fermeture de la herse, adressez-lui la parole à travers la grille. Le personnage circulera incessamment entre l'alcôve de droite et celle de gauche. Quand il est dans celle de gauche, appuyez sur la touche espace, pour qu'il déclenche la descente de la plate-forme qui est du même côté, dans votre salle. Vous pourrez ainsi descendre sans danger dans l'eau et prendre l'ancre marine et le chargeur bleu qui sont dans la niche immergée. Faites la même opération, pour aller dans la seconde niche et pour appuyer sur le bouton d'ouverture de la grille.

Entrez dans la nouvelle zone et traversez la première salle, pour arriver dans la seconde où vous devrez tirer dans le mur du fond pour vous faire un passage. Activez la manette pour remplir les bassins, revenez dans la première salle et prenez le couloir sur le côté. Sur la première dalle, posez l'ancre et allez marcher sur la deuxième dalle maintenant accessible, pour abaisser un pan de mur qui vous donnera accès à un saving point. Descendez dans l'escalier, pour arriver dans une nouvelle salle avec un bassin.

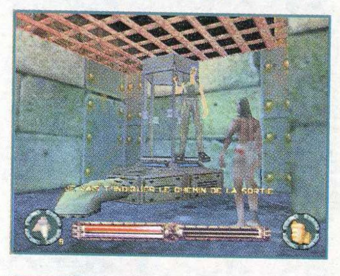
Dans l'eau, vous distinguerez quatre rangées de trois blocs de pierre chacune. En partant de la gauche, sautez sur la première pierre de la première rangée, la deuxième pierre de la seconde rangée, la deuxième pierre de la troisième rangée et la troisième pierre de la quatrième rangée. Vous aurez ainsi ouvert la porte de sortie.

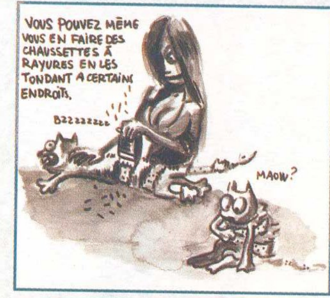
Allez au fond du couloir, pour entrer dans une large pièce d'eau avec quelques caisses ici et là. Tuez tout ce qui bouge et sautez sur la corniche qui est au fond sur laquelle se trouve une caisse. Cassez-la et prenez la clef anglaise. Revenez vers la pièce d'eau avec les blocs et tournez à gauche. Avancez dans le couloir, en vous écartant LE PLUS LOIN POSSIBLE des trous qui sont dans le mur. Face au gouffre, tuez le monstre et sautez en longeant le mur de droite. Allez au fond à droite et entrez dans la salle où des caisses sont entreposées. Détruisez-les toutes et servez-vous de la clef anglaise sur la tourelle qui est au milieu du couloir. Visez le feu qui vous empêche de passer et éteignez-le à l'aide de votre lance à incendie. Prenez le passage et allez chercher la clef et les bonus qui sont dans les coffres de la petite salle. Remontez ouvrir la grille et prenez le couloir. Prenez le couloir, dans la salle avec le bassin, et démolissez le mur pour entrer dans une zone secrète. Revenez dans le couloir et avancez devant la grille. Entrez dans la salle dans laquelle se trouve la roue à aubes et actionnez les leviers et les rouages sur le côté, pour faire couler l'eau sur la roue afin d'ouvrir la grille.

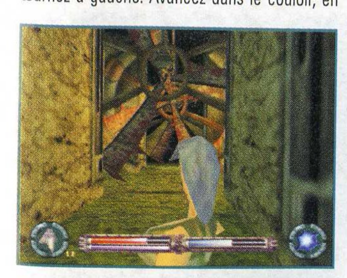
Prenez le couloir et entrez dans une nouvelle salle avec des roues à aubes. Passez sous la cascade, tuez le poisson, montez sur la passerelle et passez dans la salle suivante. Entrez dans la petite cabane et déclenchez le levier UNE SEULE FOIS. Retournez devant la première roue et tirez dedans. Puis sautez dans l'eau et poussez le morceau de roue vers la deuxième. Il ne vous reste plus qu'à sortir.

Dans la salle suivante, escaladez l'échelle qui est à droite et montez tout en haut, en prenant garde aux monstres que vous rencontrerez sur la passerelle. Une fois en haut, hissez-vous dans le passage de droite et avancez. Traversez les deux salles et montez les escaliers qui sont à gauche. Sautez au-dessus des piques et allez au fond du couloir pour monter sur la dalle. Revenez sur vos pas et allez vers le haut de l'escalier pour prendre le passage qui vient de s'ouvrir. Tuez tout le monde et prenez la clef qui est dans le vase. Descendez les escaliers, retraversez, en sens inverse, les deux salles et tournez à gauche vers la porte. Cassez-la à coups de lattes et entrez dans le couloir.

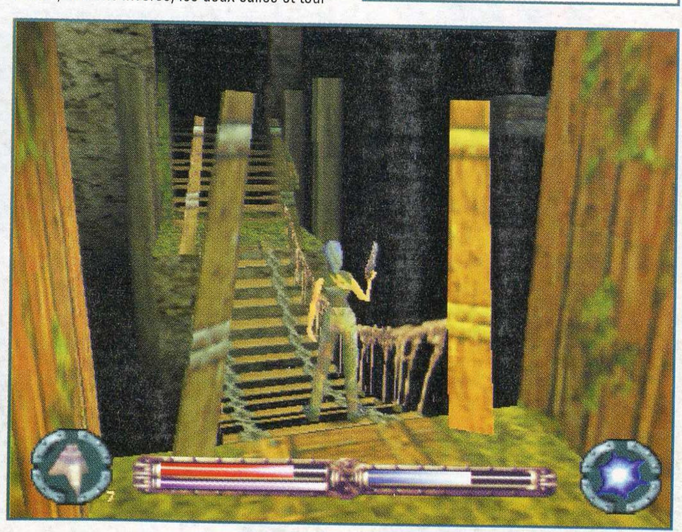
Vous devrez sauter au-dessus de deux séries de deux trous séparés par des corniches au-dessus desquelles des piranhas sautent pour vous faire tomber dans le vide. Passés ces obstacles, vous arriverez dans une grande salle remplie de monstres. Chacun d'entre eux aura des munitions. Allez au fond à gauche et entrez dans la chambre latérale. Vous y trouverez un fragment du socle de la perle verte. Sortez de la zone et profitez du point de sauvegarde. Puis montez sur le radeau du passeur et laissez-vous vous emporter. Sur l'esquif, préparez votre arme de terre et, dés que vous verrez la tête du monstre

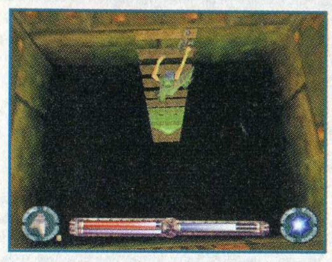


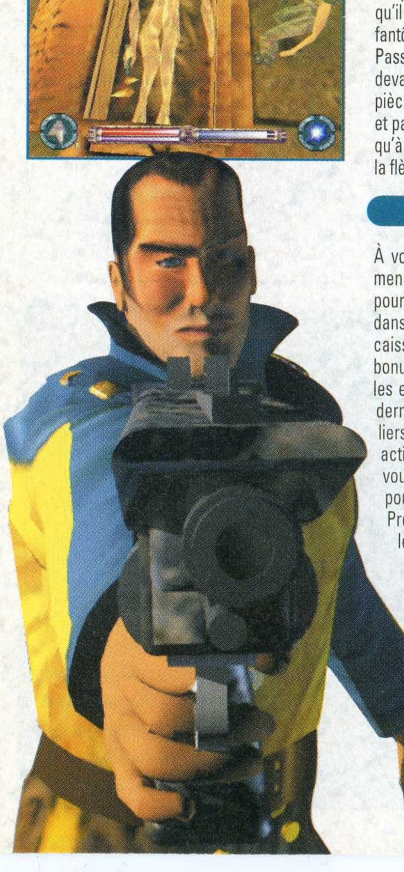








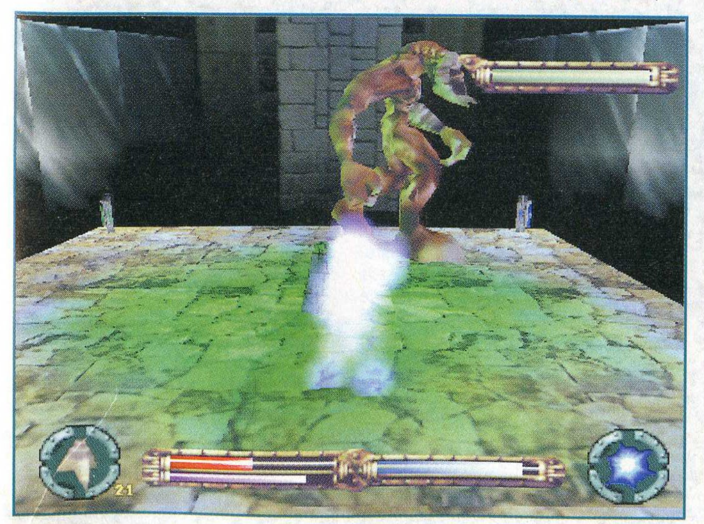


marin sortir de l'eau, videz votre chargeur.
Vous arriverez dans le repaire du Boss. Courez vous abriter derrière chaque colonne, jusqu'à ce qu'il les détruise toutes ; cela le tuera. Notez qu'il n'est pas interdit de vous lancer un sort de fantôme, pour vous éviter d'éventuels dégâts.
Passez sur la grande pierre qui vient de tomber devant la sortie, entrez dans la salle, prenez une pièce supplémentaire du socle de la perle verte et parlez à votre Capitaine. Il ne vous reste plus qu'à passer dans le niveau supérieur en suivant la flèche rouge.

NIVEAU SEPT : THE TEMPLE

À votre arrivée dans la première salle, commencez par tuer les araignées. Soyez rapide, pour éviter tout empoisonnement. Glissez-vous dans le passage d'où elles viennent, cassez les caisses, tuez vite les araignées et prenez vos bonus. Revenez dans la salle d'arrivée, montez les escaliers, passez sous la grille, et tuez les dernières araignées du coin. Prenez les escaliers de gauche, montez sur la corniche et actionnez le levier. Revenez dans la salle d'où vous venez et empruntez les autres escaliers pour changer de zone.
Prenez le passage sur le côté droit et cassez le vitrail. Franchissez le passage ainsi libéré et allez sur la corniche, pour sauter sur la plate-forme en hauteur qui vous fera traverser le lac de lave. Durant votre trajet, sautez dans la niche de gauche, pour prendre les clefs, attendez que la plate-forme repasse devant vous et remontez dessus, pour continuer à traverser le lac de lave. Actionnez le levier, remontez sur la plate-forme et repassez par la corniche pour pouvoir accéder au nouveau passage ouvert en bas. Attendez que la plate-forme du bas passe devant vous, pour aller sur l'autre berge du lac de lave, et empruntez les escaliers qui partent de la gauche de l'autel. Une fois en haut, actionnez le levier et sautez dans le saving point.
Prenez le passage qui part à droite de l'autel, pour arriver dans une salle avec une tombe. Ouvrez-la, abritez-vous derrière votre bouclier de feu et cramez-moi le fantôme. Prenez la gemme verte qu'il laissera derrière lui et descendez les escaliers. Vous arriverez dans une salle avec un bassin. Si les trois vitraux de gauche vous mènent dans une salle avec deux fantômes : le premier de droite, vous emmène sur un coffre, tandis que le dernier de droite, vous emmène droit sur un piège mortel. Montez les escaliers jusqu'à l'ouverture. Tuez le fantôme que vous trouverez en route, sortez de là et prenez l'escalier qui est un peu plus loin. Allez tout en haut, prenez la corniche et sautez, tout bouclier de feu sorti, sur le deuxième fantôme qui squatte la passerelle. Posez la pierre verte dans le socle, sortez de la salle et revenez dans la salle du basin, pour prendre la rampe qui descend sur le côté gauche.
Tuez le fantôme qui est en bas et prenez la clef qu'il laisse derrière lui. Retournez vers l'autel et, de là, prenez le couloir de changement de zone, pour arriver dans une vaste salle occupée par trois monstres. Allez dans la salle du fond à droite, pour prendre le cœur et allez le poser sur l'autel. Prenez le passage qui se libère derrière la statue, cassez les jarres qui sont à l'intérieur pour prendre la clef et allez dans la salle du bassin entourée par les vitraux. Passez dans la salle qui renferme les deux fantômes et allez ouvrir la porte du fond pour descendre les escaliers. Sautez tout en bas jusqu'à ce que vous arriviez dans une grotte sans fond dans laquelle se dressent des pics. Tirez

sur ceux qui sont surmontés d'un rocher pour les aplatir et allez casser les jarres qui sont sur la corniche à gauche pour accéder au check point.
Sautez de pic en pic vers la droite et avancez vers la nouvelle zone. Sachez que, maintenant, vous êtes dans la partie la plus difficile de tout le jeu. J'y ai claqué prés d'une cinquantaine de vie et, à chaque fois que l'on perd, on recommence toute cette section à partir du check point de la grotte (sauf si on perd toutes ses vies et, dans ce cas, on ne peut que charger sa partie à partir du saving point qui est derrière l'autel).
Commencez par avancer dans le couloir mais, avant d'aller plus loin, attendez que les jets de vapeur cessent. Après ça, sautez de l'autre côté du trou. Puis, tout se complique. Vous commencerez par glisser sur deux pentes qui sont parsemées de trous donnant sur du vide. Si vous ne sautez pas, vous mourrez ; si vous sautez trop tôt, vous mourrez ; et si vous sautez trop tard, vous mourrez. Passées ces deux séries de pente, balancez-vous un sort de fantôme, pour sautez sur une plate-forme qui vous emmènera de l'autre côté d'un couloir de lave. Ce chemin sera barré en plusieurs endroits par des pendules tranchants comme des rasoirs et, même si vous êtes sous forme fantomatique, vous prendrez des dégâts. De plus, les haches vous éjecteront de la plate-forme. La seule bonne nouvelle est que, sous votre forme éthérée, vous ne subirez aucun dégât dans la lave. Cependant, vous aurez intérêt à vous magner de regrimper sur la plate-forme pour vous agripper de l'autre côté, sans quoi, la plate-forme reviendra vers son point de départ. Une fois de l'autre côté, prenez le couloir et montez les escaliers. Arrivé en haut, il faut impérativement que vous vous accrochiez sur le rebord qui est en face. Quand ce sera fait, temporisez bien le temps que les jets de vapeurs mettent à apparaître après chaque interruption, pour pouvoir vous hisser, faire une roulade et passer de l'autre côté. Si vous foirez, vous aurez des dégâts et tomberez sur une plate-forme plus bas. De là, vous serez bon pour vous retéléporter dans la grotte aux piques. Si vous réussissez à passer, avancez, sautez dans le trou et entrez dans le soupirail pour aller dans la salle qui renferme la perle verte. Déclenchez le levier en sortant ainsi que celui qui est à l'extérieur. Prenez le passage et refaites une série de deux pentes, une petite et une grande, qui doit se terminer parfaitement pour que vous puissiez vous agripper sur l'escalier qui est en face. Si vous foirez, prenez vers la gauche et sautez de plate-forme en plate-forme et de tapis roulant en tapis roulant pour vous retrouver, une nouvelle fois, devant la deuxième série de pente. Si vous vous plantez, vous êtes bon pour tout recommencer depuis la salle de la grotte.
Quand vous serez arrivé sain et sauf sur la marche de l'escalier, montez et sautez au-dessus du couloir de lave pour passer de l'autre côté. Vous arriverez dans une salle remplie de monstres avec de gros flingues. Précipitez-vous sur la gauche, en tuant tout le monde pour arriver au saving point salvateur. Si vous merdez, retour à la case départ.
Quand le coin sera plus tranquille, avancez vers le rebord de la salle, au devant du vide, et mouchez de loin les ennemis qui sont sur les plates-formes. Sautez sur la plate-forme mouvante, pour arriver de l'autre côté, et entrez dans la salle du Boss final.
Dés que le Boss se mettra à bouger, précipitez-vous vers le socle et mettez la perle verte dessus, puis, sans perdre une seconde, tirez sur les vitraux qui sont autour de la salle. Tirez sur le boss jusqu'à l'abattre, puis, quand il aura pris son apparence de démon, visez les miroirs qui sont autour de vous pour que le tir des projectiles soit amplifié. Facile...



EXIT

Après avoir tué l'affreux, montez sur les plates-formes, pour prendre la perle verte qui est en haut des poutres, et continuez à monter pour entrer dans la salle qui renferme une montgolfière. Montez dedans, pour terminer le jeu. Admirez la destruction de la tour et la nouvelle possession démoniaque de votre capitaine... Ops !

Pete Boule





CHIÉS MODS

Dans le menu principal, tapez « lacrimosa » pour accéder à tous les niveaux, et tapez « sophia » pour obtenir un personnage jouable supplémentaire (d'ailleurs, j'ai fait tout le jeu avec elle).
Dans le jeu, appuyez sur Escape pour mettre en pose, puis entrez les codes suivants :
« Alex » pour avoir 50 vies.
« Boz » pour faire le plein de mana.
« Xul » pour faire le plein de points de vie.
« cachou » pour avoir 50 vies, le plein de munitions, de mana et points de vie.

Comme ça, c'est plus facile.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Damned ! Par quel miracle débile ai-je atterri dans ces souterrains lugubres et boueux ? En tout cas, pas de zombis dans la grotte. Mais, mais... on dirait des cris ! Ça vient du fond de la caverne, derrière le mur en gros moellons là. Hé, vous savez quoi ? Y a des mecs tout rouges, avec de grandes barbes blanches. Des Père Noël ? Heu, mille excuses, ils ont des fouets. Ha ouais, je vois... Des Père Fouettard ! Et ils fouettent... Whoa, le canon, la nana super top !!! Et moulée dans une combinaison de cuir noire, en plus... Tiens, ça me rappelle quelque chose ! Aïe ! Ils se tournent vers moi. Argh, je suis découvert... Alors là, vous ne me croirez jamais. Un panneau luminescent s'est allumé sur la gauche. Ça dit : « En détresse ? Tirez le levier rouge. En cas de défaillance, écrivez à : Joystick, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex ».



Questions

DUNGEON KEEPER (PC-CD)

J'aimerais savoir comment faire pour jouer en solo sur les cartes multi. Help me please, parce que j'en ai vraiment ras le cul de jouer en campagne.

Réf.: N°9901, Petit marabout

KING'S QUEST 7 (PC-CD)

J'ai acheté King's Quest 7 en collection budget, pensant bien qu'il existait une soluce quelque part, depuis le temps, mais non. Arrgh !! Quelqu'un peut-il me dire comment ouvrir le bassin rempli d'eau dans l'acte 1 ? J'ai un corps de chasse, des cristaux de sel, un pot rempli d'eau salée, un grain de maïs, j'ai pleuré dans le bol de la statue, mais rien ne s'ouvre. Dans l'acte 2, pareil. Chez les trolls, il me manque des écailles de dragon et le clou pour faire tenir la roue et je n'arrive pas à atteindre le trou au-dessus du trône. Pitié pour moi et mon petit garçon, on tourne en rond... Merci !

Réf.: N°9902, Agent Spécial Scully

ATLANTIS (PC-CD)

Je suis bloqué dans Atlantis. Je suis arrivé sur l'île du dieu Debout, et je me suis retrouvé à côté d'une dame, qui me demande de lui donner sa pierre à vision. Si je vais dans une des grottes qui m'entourent, Créon me frappe. Comment sortir de là ?

Réf.: N°9903, David

LIGHTHOUSE (PC-CD)

Je suis bloqué dans le petit sous-marin, dans l'épave. J'ai trouvé un coffre-fort, mais je n'arrive pas à l'ouvrir avec la pince rétractable dont est pourvu le sous-marin. Merci d'avance pour votre aide !

Réf.: N°9904, Chris Strange

MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

À l'aide ! Je suis au début du jeu, en mode difficile et je n'arrive pas à trouver les éléments pour faire la poupée vaudou. J'ai déjà l'os du grand-père de Largo et son crachat. Please, merci d'avance !

Réf.: N°9905, Wolverine

FULL THROTTLE (PC-CD)

J'en ai marre !!! Je suis complètement bloqué dans Full Throttle. Je suis arrivé à l'usine de Corlets Motors (désolé pour l'orthographe !), j'ai trimé comme un dingue dans le stade, mais après... je dois ouvrir une porte secrète, à l'arrière de l'usine, en frappant sur une fissure mais voilà le problème : cet imbécile de Ben me dit sans cesse qu'il n'a pas le temps, et cette idiote de Maureen ne veut pas me donner plus d'informations. Aidez-moi, please, sinon je crois que je vais péter le CD en deux, et là, ça devient limite grave. (Surtout qu'il n' est pas à moi, le CD).

Réf.: N°9906, Le Biker fou

THE 7TH GUEST (PC-CD)

Je sais, ce jeu n'est pas dans les nouveautés, mais je voudrais bien le finir pour faire de la place, et comme je suis bloqué depuis longtemps, j'ai pensé à vous. Alors, c'est l'histoire des cercueils (il faut tous les fermer dans un ordre précis) qui m'arrête. Comment je dois faire pour y arriver ? Quelle est la bonne combinaison ? Merci pour les doués aux puzzles qui s'en souviennent (ou qui ont des notes) et qui me répondront.

Réf.: N°9907, Tapioka

ZORK GRAND INQUISITOR (PC-CD)

Aidez-moi SVP, car j'ai un problème. Qui peut m'expliquer comment je dois positionner les 3 piliers formés de 3 tambours pivotants, peints avec des scènes (paysage, volcan, etc.) par pilier ? À quoi servent-ils exactement ? Merci pour l'aide que vous allez m'apporter et que j'attends avec impatience.

Réf.: N°9908, Petit Inquisitor

! Réponses

BLADE RUNNER (PC-CD)

Réf.: N°9603, Pierre

Va à l'Hystéria hall, puis questionne Lucy, elle s'enfuira (laisse-la partir). Puis va au secteur des loisirs et chez Early Q. (« Bar» qui est sur ta gauche). Pour passer le garde dans la première salle, clique sur la danseuse sur la scène et va sur la plaque tournante. Attends la danse, sinon... (les parties peuvent être différentes), dès qu'Early annonce le spectacle, passe dans la salle en question, en suivant Early, puis suit Dektora dans sa loge et questionne-la. Dès qu'elle s'enfuit, suis-la, butte-la, fin de l'acte 3.

Moustiquopate, Nicolas, Twister

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

Réf.: N°9606, Benoît

Non, ce n'est pas censuré. Tout d'abord, pour rêver, il faut jouer sous DOS. Et pour avoir l'œuf de Vicky, il faut cliquer sur le mec de droite avec la touche Ctrl de gauche. Sinon, tous les œufs sont dans le Joy Soluces n° 1.

Moustiquopate

BATTLEZONE (PC-CD)

Réf.: N°9704, Fluxy

Apparemment, on est plusieurs à avoir eu les mêmes impressions. Il y a 8 missions russes, ni plus ni moins, contre les 17 américaines. Aussi tordue cette fin soit-elle, c'est pourtant la réalité. Par contre, les furies se rebellent quand même à la fin, mais pas toujours. De même, il arrive que le général Russkof, qui dicte les ordres, intervienne personnellement vers la fin, quand il ne reste plus que le recycleur. Mais ces deux imprévus bizarres sont rares et n'influent pas sur les ordres ni la fin. Y a plus qu'à se retaper toutes les missions, si on a encore soif en attendant que les gars d'Activision nous sortent Battlezone 2 avec une meilleure fin, et un p'tit mode escarmouche.

Grizzli hein, Potiron pourri

HEXPLORE (PC-CD)

Réf.: N°9705, Rémi

Voici comment ouvrir le coffre bleu du monde 1 renfermant de précieuses potions (pour une meilleure compréhension, place la boussole vers le nord). À l'extrême-sud du village de Zarko, il y a un chemin dans la forêt qui te mène à un lac. Dans ce lac, il y a une sorte de tourbillon. Vas-y et tu te retrouveras dans une salle avec les dalles bleues. Voilà.

Petit marabout, Alpha II

EGYPTE 1156 (PC-CD)

Réf.: N°9707, Vincent

Dans le village de Deir-el-Medineh, frappe à toutes les portes. Sur ta gauche, il y en a une qui s'ouvre. Dans la salle de gauche, il y a un chevet, prends dans l'inventaire le message codé et pose-le dessus, un nouveau dessin apparaît. Dans la salle de droite, ramasse l'allume-feu et sort. Un peu plus loin, toujours à gauche, il y a une impasse, vas-y et retourne-toi, prends l'échelle et va voir la pétasse qui veut te faire ta fête. Parle-lui en restant sobre et poli, place l'échelle sur le mur de gauche, là elle se met à brailler, donne-lui la bague et elle te fichera la paix. Grimpe à l'échelle, tu es dans la maison d'Hori. Fouille partout, tu dois trouver un vase derrière une statuette, mettre ton ostracon avec les autres sur le lit et prendre le papyrus attaché à la ceinture d'Hori et enfin compléter le morceau d'amulette que tu as, avec celui qui se trouve dans un des paniers au milieu des débris. Sors, prends à ta droite puis tu verras, à gauche, une porte dans un renfoncement. La clé est cachée au-dessus d'elle. Entre et prends tout ce que tu peux, puis va voir le type qui est debout dans une des ruelles, il te dira quoi faire ensuite. Ouf ! Qu'est-ce qu'il fait chaud, en Égypte !

Agent Spécial Scully, etc.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET (PC-CD)

Réf.: N°9710, Thomas

Je pense que tu as déjà entendu parler de la balayette disparue dans les toilettes du bar (regarde la pancarte des toilettes, demande au chauffeur de taxi, tu ne pourras accéder aux WC qu'une fois la balayette retrouvée) ? Donc regarde les brochettes du vendeur de kebab (avec le bouton droit, les paresseux qui ne cliquent que du bouton gauche sont foutus dans ce jeu !), c'est lui qui s'en sert ! Juste après, va parler au garçon du stand, il te demandera ta balle rouge et te dira comment faire. Va parler au vendeur de kebab, et après la course-poursuite, va reparler au garçon. Il te donnera la brosse. Va la donner au patron du bar et prend la chasse d'eau dans les toilettes et, avant de sortir, utilise les clefs sur la machine aux serviettes. Pour gagner 50 $: retourne voir le stand du garçon. Alors que Nejo joue avec la balle, essaye d'attraper le chat sur l'étal, et appuie sur la petite sonnette. Le père de Nejo rentre, ramasse la statuette, et après l'avoir astiquée avec ton plâtre (l'espèce de mouchoir crasseux), vends-la aux touristes américains. Et voilà, tu sais ce qu'il te reste à faire. Sache que, même si tu t'en rapproches, la fin est encore assez éloignée. Alors je te souhaite bonne chance !

Joffrey Croft, Khay, ...

THE DIG (PC-CD)

Réf.: N°9805, Princesse Leïa

Salut princesse Leïa, voici les réponses à tes questions, entre filles on doit bien s'aider.

1. Il n'y a pas de moyen d'atteindre la voûte où il y a des chauves-souris, tout simplement parce que ça ne t'est d'aucune utilité pour finir ta quête.
2. Lorsque tu as mis la tige sur la dalle mobile, sors de la grotte. Une lumière est apparue sur la roche, clique dessus. Clique ensuite sur la statue. C'est tout ce que tu as à faire pour l'instant.
3. Dans la salle que tu découvres, après avoir réussi à piéger la souris, utilise le sceptre d'or sur la petite lumière du haut. Provoque une éclipse en plaçant la grande et la petite lune au Nord-Est de la planète : le sceptre d'or sert à contrôler la grande lune, et le sceptre d'argent la petite. Place la petite lune entre la planète et la grande lune. Tu verras une animation.
4. En ce qui concerne la crevasse, tu n'as rien à y faire tout de suite.
5. La grille n'aura besoin d'être ouverte que plus tard.
6. Ne te prends pas la tête pour cette porte qui se trouve à côté de la salle où tu as découvert les cristaux de vie, car elle ne s'ouvre pas.
7. Comme pour plusieurs choses que tu as citées, la relique étudiée par Brink (l'archéologue) ne va pas te servir pour l'instant.

Pour plus d'informations, ou si tu te retrouves coincée par la suite, procure-toi le Best of PC Soluces été 1997.

String

FINAL FANTASY VII (PC-CD)

Réf.: N°9806, Luc

Pendant la séquence de planétarium, tu n'as rien à faire, sinon suivre le dialogue. La séance terminée, redescends dans la partie basse du village (à l'extérieur) et dirige-toi vers le feu autour duquel sont assis tous les compagnons de Cloud. Parle à Rouge 13, puis à tous les autres personnages, puis encore à Rouge 13. Après l'irruption de Bugen Hagen, sauvegarde ta partie et vérifie l'état de tes persos (achète la matéria Super HP, si ce n'est pas encore fait). Rends-toi devant la porte scellée où se trouvait le petit garçon et parle à Bungen Hagen. Après un dédale de grottes mal fréquentées, tu devras affronter Gih Nattak. Ce boss est faible, face aux cures de guérison (pour le tuer en un seul coup, utilise une potion-X). Bon courage pour la suite de ce jeu fabuleux !

Cartman

URBAN RUNNER (PC-CD)

Réf.: N°9808, Fabrice

Cher Fabrice, pour les trois serrures, il faut examiner le document taché avec la loupe. Puis ce document se retrouvera dans la mémoire, et tu auras la réponse à ta question. Tu découvriras le nombre de fois que tu dois tourner le porte-clef de Tony ou celui de Paul (la réponse est 4 fois, 2 fois, 1 fois). Pour le schéma, tu dois le reconstituer en t'aidant de la loupe. Pour la montre, dans la mémoire tu as le dossier élite, ouvre-le. Dedans, tu as la montre détaillée et comment l'activer. Examine-la avec la loupe.

David

Jeux Crack

ATTENTION ! Avis à toutes les unités binaires... COMMUNIQUÉ PRIORITAIRE ! On recherche cracks suceptibles de se cacher dans des endroits secrets. Spécialement les individus suivants : « El Craquo », « Dr Tchit » et « Riton la soluce », poursuivis pour trafic d'énigmes, dopage d'aventuriers et usage de codes illicites. Attention, ces spécialistes ont patché une voiture volée, cracké plusieurs banques de données et disposent d'un stock de munitions infini. Tout informateur sera grassement rétribué. RÉCOMPENSE : 50 F pour « Tchit » et « Craquo », 300 F pour leur Boss. Envoyez vos imprimés (adresse sur chaque feuille SVP) à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

AXELERATOR (PC-CD)

Patches pour la version complète sous W95 d'Axelerator.
Pour accélérer, à tort ou à raison, la montée de la bourse disponible pour équiper sa voiture ; pour faire des courses folles dingues et s'éclater à fond la caisse en pilotant les bolides. Voici de quoi vider les magasins et s'offrir un super équipement et faire pâlir les adversaires. Alors, pas de temps à perdre, au volant ! Pied au plancher ! Il faut modifier les fichiers dans le répertoire Axélérator, et écrire FF FF FF aux adresses suivantes :

Fichiers	Adresses	Écrire
NICE1.EXE	155953	FF FF FF
NICE2.EXE	155777	FF FF FF
NICE3.EXE	155457	FF FF FF
NICE4.EXE	155457	FF FF FF

Ce qui vous donne 16 777 215 $, ce qui est largement suffisant.

André

MIGHT AND MAGIC VI (PC-CD)

Voilà une sympathique astuce pour Might and Magic VI. Notez que ça se passe à Sorpigal...
Un sort de vol se trouve dans le mur de la banque. S'en servir pour voler au-dessus de la boutique des boucaniers en se positionnant vers le nord (il faut tourner le dos aux guildes et au temple). Attention aux tirs de la tour anti-dragons ! Là, passage en mode tour par tour, puis clic sur le mur (toujours se positionner par rapport au nord). Arrivée dans un endroit agréable se trouvant à Dragonsand et s'appelant « l'autel des dieux ». En se tournant dans une certaine direction, petit aperçu sur quelques dragons, que je n'ai pas eu le temps de compter (avantage : ça permet au joueur de se faire une idée de ce qui l'attend plus tard dans le jeu. On se tourne dans le sens opposé (direction autel des dieux), on reprend son souffle, on passe en mode réel et on court comme un dératé vers le poteau central. Là, clic avec chacun des persos sur le poteau. Voilà qui permet d'obtenir + 20 à TOUTES les caractéristiques de façon permanente. Ensuite, pour le plaisir, passage en mode tour par tour pour se reposer, puis clic sur le mur ouest, je crois. Arrivée dans un donjon dont les paysans portent les noms des programmeurs du jeu. Après, comme il n'y pas beaucoup d'autres moyens de faire autrement, on sort du donjon et on va voir les dragons pour se faire exterminer joyeusement, afin de ressusciter à Sorpigal, à moins d'avoir le sort Portail de retour... Et là, ô joie, les + 20 sont conservés.
NB : Dans le cas où on a une belle somme d'argent, mieux vaut la confier à la banque avant. Autre petite chose : je réalise en ce moment le site suivant sur Might & Magic VI : http://www.hrnet.fr/~fuchs/mm6/index.html

Skouf

OPERATION PANZER (PC-CD)

Cheat pour obtenir un maximum de prestige dans une campagne, dans les deux camps. Avec NU pour Win95, dans le dossier « SAVE », votre sauvegarde est de type *.CSV (pour une campagne). Recherchez le déplacement 11660 et mettez FFFF.

Gérard

WARHAMMER FINAL LIBERATION (PC-CD)

Pendant la bataille, maintenez la touche Ctrl appuyée et tapez :

EYEOFTERROR	Vous pouvez voir toutes les unités ennemies.
HERETIC	Finir la mission.
CLEANSINFIRE	Votre probabilité de toucher une unité augmente à 100 %.
WHITEDWARF	Vos unités sont invulnérables aux tirs longue distance.

Lord Black

REDNECK RAMPAGE (PC-CD)

Hiiiah! Hep les péquenauds, vous voulez encore des codes pour Redneck ? Pas de problèmes ! Pendant le jeu, tapez « red » et entrez en minuscules sur un clavier QWERTY ces codes :

Houndog	Affichage du message « The King is dead ».
Moonshine	Vous vous déplacez plus vite.
Rafael	Affichaqe du message « For your grandpa ».
Unlock	Toutes les portes du niveau s'ouvrent ou se referment.

Serial Killer

VIPER RACING (PC-CD)

Trucs pour la version démo de Viper Racing. Si vous voulez vous envoler avec un de ces superbes bolides, allez dans le petit lac situé au milieu du seul circuit jouable. En appuyant par petits coups sur la touche correspondant à la commande « Whellie » (touche Z) dans Options_Controls, positionner la voiture à la verticale, laisser la touche enfoncée, et là... bonheur, miracle !!! votre Viper décolle telle une fusée russe. Vous pouvez aussi envoyer valser vos adversaires avec des balles folles en klaxonnant (touche H). Pour cela, activez « Horn Ball » dans Options_Hacks. Essayez, c'est trop bouen !!!

Daydream

DARK REIGN (PC-CD)

Voici une astuce pour Dark Reign.
Il existe un autre niveau après le douzième. Pour s'y rendre, il faut déjà avoir terminé ledit niveau. Ensuite, allez sur l'écran de sélection des niveaux et cliquez sur la spirale.

Yoda l'Ewok

PRO PINBALL TIMESHOCK (PC-CD)

Pour avoir le « Ball Save » actif pendant 76 790 heures 53 minutes et 51 secondes, il faut jouer en mode novice (mettre « YES » dans le chapitre 2.1.14 du menu opérateur) et éditer le fichier game.dat en mettant en hexa :

63 à l'offset 0004
64 à l'offset 0005
3B à l'offset 0190
F5 à l'offset 0191
D2 à l'offset 0192
A9 à l'offset 0193
A1 à l'offset 0244
77 à l'offset 026C
8F à l'offset 026D
6E à l'offset 04B4
74 à l'offset 04B5
3D à l'offset 04C8
3F à l'offset 04C9
84 à l'offset 04D8
4B à l'offset 04E0

Rasta

STAR WARS REBELLION (PC-CD)

Très dur pour réussir avec l'Empire. Alors, dans le dossier « savegame », votre fichier est de type « savegame.00x ». Construire le plus simple des vaisseaux comme un cargo ou un transport de fret... D'ailleurs, ne construire que des galions, des transports... Quand la construction est terminée, avec NU (ou autre éditeur hexa), pour Win95 par exemple, faire une recherche sur le nom du vaisseau construit. Une douzaine de déplacements avant son nom, vous trouvez 80 47 pour un transport de fret à remplacer par 80 4D pour un CC9600, par exemple... ou 80 89 pour un galion, à remplacer par 80 86 pour un destroyer, ou encore 80 88 pour une Étoile noire. Attention, pour cela vous devez avoir suffisamment de ressources disponibles. La liste 80 81, 80 82... ne correspond pas à l'ordre de la doc.

Gérard

CRUSADER NO REGRET (PC-CD)

Voici quelques patches pour la version complète de ce super jeu.

Que faire pour gagner à Crusader, quand les codes ne marchent pas ? La première idée qui vient à l'esprit est de balancer le CD à la poubelle, après l'avoir écrasé du pied gauche avec un grand cri. Ça soulage ! Hein ? Oh oui ! Mais il existe une autre alternative, préférable de loin, celle de modifier les fichiers de sauvegarde qui sont dans le répertoire Savegame pour gonfler les munitions à 999.

POUR LES OBJECTIFS 1 à 3, il faut modifier le secteur 270 et écrire E7 03 aux adresses indiquées (en hexa) dans les tableaux.

Nombre de cartouches dans le chargeur :

Arme	Type	Adresse
1	RP-32	115

Nombre de chargeurs disponnibles :

Arme	Type	Adresse
1	RP-32	11F

Équipement :

Spider bomb	117
Detpac	119
Medical kit	11B
Energie cube	11D

POUR LES OBJECTIFS 4 à FIN, il faut modifier le secteur 249 et écrire E7 03 aux adresses indiquées (en hexa) dans les tableaux. Ces valeurs sont actives quand vous trouvez les armes.

Nombre de cartouches dans le chargeur :

Arme	Type	Adresse
1	RP-32	A1
2	SG-A1	A3
11	GL-303	A1
3	AC-88	A9
7	BK-16	B1
10	AR-7	B3
9	LNR-81	B5

Nombre de chargeurs disponnibles :

Objectifs

		4	5à6	7à9	10à11	12et+
Arme	Type	Adr	Adr	Adr	Adr	Adr
1	RP-32	A7	A9	AB	B3	B9
11	GL-303	A9	AB	AD	B5	BB
2	SG-A1	AB	AD	AF	B7	BC
3	AC-88	marche avec arme 2				
7	BK-16	—	—	B1	B9	BF
10	AR-7	—	—	—	BB	C1
9	LNR-81	—	—	—	—	C3

Les armes 4-5-6-8 et 12 fonctionnent avec l'énergie E

Équipement :

Objectifs

	4	5à6	7à9	10à11	12et+
Arme	Type	Adr	Adr	Adr	Adr
Data link	AD	AF	B1	BD	C5
Spider bomb	AF	B1	B3	BF	C7
Detpac	B1	B3	B5	C1	C9
Medical kit	B3	B5	B7	C3	CB
Energie cube	B5	B7	B9	C5	CD
Spider mine	B7	B9	BB	C7	CF
Land mine	B9	BB	BD	C9	D1
Vir imacer	BB	BD	BF	CB	D3
Betty	BD	BF	C1	CD	D5
Disrupter	BF	C1	C3	CF	D7
Mine det	C1	C3	C5	D1	D9
Data pick	C3	C5	C7	D3	DB
Radiation	—	C7	C9	D5	DD
Inibitor	—	—	—	D7	DF

Complexe certes, mais ce n'est pas moi qui est programmé des pointeurs d'armes qui changent d'adresse à chaque corridor. Mais ça marche ! La meilleure arme est le GL-303, qui expédie de gros pruneaux qui fondent les ennemis (dispo dès l'objectif 4). La Spider Bomb est très utile pour faire exploser à distance. Elle se téléguide au clavier. Attention ! à l'objectif 11, il y a un niveau secret dans la salle du convoyeur qu'il faut faire exploser. Il faut actionner la dalle à côté de la station Healt : celle-ci ouvre une porte qui cache un téléporteur transportant, dans une salle secrète où vous trouverez toutes les armes et munitions du Crusader. Bonne chasse !

André

DIABLO, DIABLO HELLFIRE (PC-CD)

Un truc pour Diablo, qui marche aussi dans Hellfire, que personne n'a vu, ou que tout le monde connaît déjà : lorsqu'on a de l'argent à dépenser pour des livres ou des élixirs, la sorcière n'a jamais celui que l'on veut, ou un que l'on ne peut utiliser. Même problème pour Pépin avec ses élixirs. Le truc est de se mettre devant la sorcière (pour éviter des déplacements intempestifs) et de sauvegarder. Pour qu'elle change son stock de vente, rechargez la partie, et ô miracle, elle a tout changé. Rechargez la partie, jusqu'à ce que vous trouviez votre bonheur. Pour Pépin, même chose, sauf qu'on doit toujours sauvegarder avant de recharger. À qui qu'on dit merci ?

Xavier

TOTAL ANNIHILATION (PC-CD)

Voici quelques codes supplémentaires pour l'excellent jeux Total Annihilation, fonctionnant avec la version 3.0 ou supérieure. À taper après avoir pressé Enter :

+ATM	Rajoute 1 000 de métal et d'énergie.
+HALFSHOT	Réduit la puissance de feu des unités de moitié.
+SHOOTALL	Vos unités sont sans pitié avec les bâtiments ennemis.
+METEOR	Pluie de météorites.

Je vous conseille vivement d'aller faire un tour à : http://AnnihilationCenter.com, un très bon site, au même titre que http://Amnihilated.com qui propose des cartes et d'autres unités très intéressantes. Bon jeu !

Mr ToTo

NEED FOR SPEED 3 (PC-CD)

Encore des codes à taper dans la fenêtre choix du nombre de joueurs (première à s'afficher au lancement). Ne pas utiliser le pavé numérique pour les chiffres et les taper en mode clavier AZERTY. Super cool !!

ALLCARS	Accès à toutes les voitures bonus.
ELNINO	Pour obtenir la « EL NINO SUPERCAR » (menu choix voiture)
JAG ou IJAG	Pour conduire la JAGUAR XJR-15
MERCEDES	Pour conduire la MERCEDES
GOFAST	Moteur turbo (appuyez sur H)
BONUSCARS	Toutes les voitures (tapé au menu principal)

Si par hasard, ces codes ne fonctionnaient pas du premier coup, essayez-en de nouveaux. Pour savoir s'ils ont bien été pris en compte, vous devez entendre une petite musique. Pour obtenir d'autres voitures, tapez des codes de la forme GOXX avec XX valeur numérique entre 00 et 22.

D'autres petits trucs :

1. Si vous avez du mal à terminer le Trophée GT, éditez votre sauvegarde, allez à l'offset 00001900 car c'est là que se trouve votre score. Repérez-le et changez sa valeur. Par exemple, si vous avez 12 points, sur l'offset 00001900, il y aura 0C (l'équivalent de 12 en hexadécimal). Mettez-y par exemple C8 (l'équivalent de 200) pour être tranquille. Pour savoir à quoi correspond votre score en hexadécimal, prenez la calculatrice de Windows.

2. J'ai aussi découvert quelques petits raccourcis :

- À Redrock Ridge, vous pouvez couper l'épingle à cheveux de Redrock Ridge.
- À Rocky Pass et Summit, vous pouvez éviter le gros virage à la sortie de la ville en fonçant dans la montagne. En effet, il y a un « trou » dans la montagne.
- À Atlantica : une fois passé la pancarte Electronic Arts, maintenez votre droite, car

au « pont suspendu » comme disent les flics, vous pourrez couper en tournant à droite, lorsque vous verrez un passage dans le mur. Vous arriverez ainsi sur le bord de mer.
- À Aquatica, après le premier tunnel qui débouche sur une route longeant la citadelle (pour employer l'expression des policiers), tournez à droite dès que vous verrez une faille dans le mur. Le passage est très étroit, mais il raccourcit bien. Un petit conseil : lorsque l'avant de votre voiture sortira du passage, freinez et tournez à droite, si vous ne voulez pas finir dans les barrières de sécurité.
- À Country Woods, après le « vieux tunnel », vous verrez un parc sur votre droite, entrez-y. Évitez les arbres et les bordures, et vous voilà ressorti sur la route. Vous avez évité le grand virage.
- À Empire City, juste après le départ, vous pouvez couper les deux virages en traversant à travers les containers. Les entrées sont repérées par des barrières surmontées de lumières jaunes. Il y a un autre raccourci à la sortie de la vieille ville : vous allez voir des murs et des palissades en fer. Foncez dans ces dernières pour les détruire et révéler un passage secret.
- Si vous avez du mal à repérer tous ces endroits, prenez les flics et poursuivez les autres voitures. Ils emploieront les expressions de « vieux tunnel », « vieille ville »... Et sur le plan vert, les raccourcis sont généralement là où les bords du circuit s'élargissent ou forment des « pics ».

Alain, BenFfils

FIFA SOCCER MANAGER (PC-CD)

Pour emprunter un joueur de plus de 12 mois, il suffit de faire la manipulation suivante : sélectionnez un joueur au choix dans la liste des transactions, demandez-le pour un certain nombre de mois (6 mois) et confirmez cette action par le bouton « OFFRE DE VENTE ». Puis reprenez la sélection du même joueur. Sans rien changer ou presque, indiquez-lui une période d'emprunt de 60 mois. Maintenant, il faut attendre la réponse du club concerné.

Le Ronaldo Français

AGE OF EMPIRES, RISE OF ROME (PC-CD)

Tapez ces codes dans la fenêtre de «chat» :
king arthur : convertit les oiseaux en dragons (999 HP)
grantlinkspence : ????
pow big mamma Nouvelle unité : BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert this! : Prêtre («Saint Francis»), qui tue ses ennemis par le tonnerre (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly : un robot de science-fiction («Zug 209») (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng).

Lord Black

CHASM THE RIFT (PC-CD)

Patches pour la version complète W95/DOS. Plus de munitions pour affronter les vilains monstres ? Une astuce pour ce jeu permet de remplir les magasins d'armes. Il suffit d'éditer le fichier de sauvegarde CHASMxx.SAV, où xx représente le numéro du fichier (00 à 09), et de modifier les adresses suivantes :

ADRESSE	VALEUR	DÉSIGNATION
1FA3F	FF = 255	Arme 2 Super Shotgun
1FA40	FF = 255	Arme 3 Volcano
1FA41	FF = 255	Arme 4 Blade Gun
1FA42	FF = 255	Arme 5 Arrow Gun
1FA43	FF = 255	Arme 6 Grenader
1FA44	FF = 255	Arme 7 Land Mine
1FA45	FF = 255	Arme 8 Détonator
1FA46	E7	HEALT
1FA47	03 = 999	HEALT
1FA3C	FF = 255	Armure

Voilà de quoi mitrailler tout ce qui passe à portée de main, et de faire saigner tous les monstres.

André

ATOMIC BOMBERMAN (PC-CD)

Dans Atomic Bomberman, pour éditer les niveaux qui existent déjà ou pour en créer de nouveaux, il suffit tout simplement de maintenir la touche Ctrl puis d'appuyer sur la touche E six fois. Et voilà !

Paul

RAGE OF MAGES (PC-CD)

Quelques cheat codes pour R.O.M. :

#Chicken	Active le mode cheat.
#modify self+god	Mode dieu.
#create gold	Vous donne de l'or.
#killall	Tue toutes les unités ennemies.
#pickup all	Prend tous les sacs.
#show map	Montre toute la carte.
#hide map	Cache la carte.
#event x	Voir les conversations des unités dans un niveau, avec x étant un nombre.
#victory	Pour gagner.

Lord Black

JEDI KNIGHT M.O.T.S. (PC-CD)

Hé, hé, l'excès de zèle a frappé... Dans mon truc du n° 98, à propos du fichier « Episode.jk » : les guillemets qui encadraient le titre « Secret Mots Level » ont été remplacés par leur équivalent français. Manque de pot ! ce sont les guillemets américains (les deux apostrophes rapprochées) qu'il fallait pour que le titre du niveau secret soit visible dans le menu de choix de niveau. Si vous êtes fainéant, ne changez-rien et contentez-vous de cliquer la ligne vierge au-dessus de « Mysteries of the Sith ».

Oncle Théo

DEATHTRAP DUNGEON (PC-CD)

Pendant le jeu, tapez l'un des codes suivants :

ELVIS	Invulnérabilité
TOOLS	Toutes les armes et tous les objets
BILLY	Mode super rapide
TAXI	Niveau suivant
MMMMUNGE	Super force
CAFFEINE	Points de vie supplémentaires

À l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier CONFIG.DAT qui se trouve dans le répertoire du jeu « Asylum ». Recherchez le mot PROGRESS (s'il est présent plusieurs fois, prenez celui qui est en début de ligne). Remplacez le nombre qui suit par 1023. Sauvegardez votre modification et relancez le jeu. Commencez une nouvelle partie, et vous verrez que tous les niveaux sont disponibles.

Voxel

NEED FOR SPEED 3

Cette astuce marche pour la version démo et probablement pour la version complète. Éditez le fichier CAR.VIV qui se trouve dans le répertoire GameData\CarModel\Corv (configuration de la Corvette). À l'offset 366, se trouve le poids de votre caisse en kilos. Si vous remplacez par 9 000 (ou tout autre chiffre élevé), votre voiture n'avancera plus, elle reculera même dans les côtes. Par contre, si vous remplacez la valeur par 120 (ou tout autre petite valeur), elle sera super légère, donc beaucoup plus rapide (je suis passé de 3 minutes 35 à 3 minutes 15). Au revoir les flics !

Sylvain M.

MOTOCROSS MADNESS (PC-CD)

Voici un petit crack que j'ai trouvé pour Motocross Madness, cet excellent jeu de moto, comme quoi, Microsoft devrait plus souvent lâcher ses thunes vers d'autres boîtes pour faire développer leur software. Donc, pour ce crack, il faut éditer les fichiers bike.mcf et rider.mcf se trouvant dans le sous-répertoire \sbike du répertoire d'installation de MM, à l'aide d'un éditeur ASCII tout con. Dans ces fichiers, il faut remplacer, dans chaque Motion, les lignes :
- looping = no en looping = yes. Voilà, c'est tout, votre perso peut faire des back flip et même des front flip sur certaines bosses, mais je n'ai pas trouvé comment faire pour qu'il puisse replaquer. Peut-être l'un d'entre vous a-t-il la solution ? En tout cas, votre biker ne tombera pas pour rien, en arrière. Mais attention, si vous tombez sur le côté de la moto, le gars peut se coincer. En practice, il suffit d'appuyer sur la touche de tabulation. En course, j'en sais rien, ça ne m'est jamais arrivé. Il y a d'autres bidouilles à faire dans ces fichiers, vous êtes assez grand pour les trouver tout seul, de toutes façons, elles ont peu d'intérêt.

Asman

FINAL FANTASY 7 (PC-CD)

Voici où trouver la dernière limite de chaque personnage :

- Clad Strife :
Omnislash. Pour l'avoir, il faut avoir 64 000 points au Battle Square dans le premier CD, ou 32 000 dans le CD 2 ou CD 3.
- Nanaki :
Mémoire Cosmos. Il faut tuer le Boss qui est enfermé dans le coffre du Manoir de la Shinra à Nibelheim.
- Youfie Kisaragi :
Tout Création. Il faut qu'elle réussisse l'épreuve de la pagode à Utai.
- Barret Wallace :
Catastrophe. Il faut arrêter le train à Corel, puis aller à la maison de gauche sur la colline. Parlez à la jeune femme.
- Cid Highwind :
Hauvent. Il faut aller dans l'avion enfoui dans l'océan.
- Aeris :
Dernière étape. Il faut avoir du Mytrhil, puis aller le donner au propriétaire de la maison qui se trouve dans la région de Gongaga. Il vous autorisera à ouvrir l'un des deux coffres, c'est celui du haut.
- Tifa :
Dernier Paradis. Dans le CD 2, prenez Tifa dans votre équipe et allez dans sa chambre à Nibelheim. Jouez alors du piano et jouez : Do, Ré, Mi, Si, La, Do, Ré, Mi, Sol, Fa, Do, Ré, Do.
- Vincent Valentine:
Chaos. Dès que vous avez le sous-marin, faites surface dans le lac avec une chute d'eau. Sortez et traversez la cascade avec Vincent. Vous y trouverez sa dernière limite.

Yves

WARGAMES (PC-CD)

Ces codes sont accessibles dans le mode « un joueur » en appuyant sur (T) :

eyeofgod	Un niveau de zoom supplémentaire.
Twobyfour	Construit des unités (ex : twobyfour dragoon).
Hermes	Augmente la vitesse de construction des unités.
Donkeys	Les unités qui lancent des missiles lancent des jeeps.
Morningafter	Vous voyez toutes les unités sur la carte.
Gimmiegimmie	Tout construire, même sans centre de commandement.
Unclejohn	Mode dieu.
Chaching	Augmente votre argent de 10 000.
Mrmuscle	Upgrade de l'armure.
Bigsofty	Downgrade de l'armure (des ennemis).
Coffee	Upgrade de la vitesse.
Beer	Downgrade de la vitesse (des ennemis).
Shaft	Upgrade de la puissance de feu.
Shank	Downgrade de la puissance de feu (des ennemis).

Lord Black

SIN (PC-CD)

- Si vous voulez avoir des munitions pour pas cher dans la démo de Sin, il vous suffit d'aller à la chambre-forte et de vous arranger pour vous faire tirer dessus par les mitrailleuses qui se trouvent au-dessus de la porte. Allez d'abord régler à l'ordinateur central le mode « low security » et ensuite essayez d'ouvrir la porte sans entrer la bonne combinaison : les mitrailleuses vont se mettre à vous plomber allègrement sans pour autant vous faire perdre le moindre point de vie (attention, cela ne marche qu'en mode rookie !). Ceci aura pour effet de vous faire perdre votre arme (si ça ne marche pas du premier coup, réessayez). Une fois les plombeuses calmées, allez la récupérer. Et, ô surprise, vous avez droit à un chargeur bonus.
- Encore un petit code (à taper en mode console, obtenu par le « petit 2 » sous « Echap ») : /FLY, et vous voilà en train de planer !

Atomic Kill@

EAST FRONT (PC-CD)

- Très facile de bidouiller, dans ce jeu, puisque tous les fichiers sont accessibles par Wordpad. Dans le fichier *.ccd par exemple, à la 5e ligne, le 4e caractère correspond au grade (3=major, 4=LtCol...). Le 6e caractère correspond lui au score...
- Dans le fichier *.cpn, la 5e ligne 1er car. correspond pour les alliés aux avions disponibles (2e car. pour l'axe). L'information de type 1017 correspond au blindé Panzer IV H. Pour avoir un Tigre E, mettre 1019. (la 4e info sur chaque ligne correspond au type du véhicule, personnage...).
- La valeur 100 sur cette même ligne correspond à l'action. Pour le plaisir, faites un essai à 2000 par exemple... (cette valeur est remise à 100 à chaque tour).

Gérard

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN (PC-CD)

Ces codes sont à taper pendant le jeu :

RDAARON	Mushroom Mode
RDWOLESLAGLE	Mushroom Mode
RDALL	Tout l'inventaire (munitions, clés, armes...)
RDARRIJIT	Bateau
RDGREG	Bateau
RDDONUT	Bateau
RDCLIP	Clipping on/off
RDKLC	Chicken Mode
RDCLUCK	Chicken Mode
RDCRITTERS	Les monstres ressuscitent
RDDEBUG	Debug Mode
RDELVIS	Invincibilité
RDHOUNDDOG	Invincibilité
RDGUNS	Toutes les armes
RDINVENTORY	Inventaire complet
RDITEMS	Tous les items
RDMICKAEL	Tous les items
RDJOSEPH	Moto
RDKEYS	Toutes les clés
RDMEADOWyxx	Accès direct au niveau xx de l'épisode y
RDMOONSHINE	Affiche un message
RDMRBILL	Augmente les dommages
RDNOAH	Infos diverses
RDNOCHEAT	Enlève tous les codes
RDRAFAEL	Affiche le message « For You Grandpa! »
RDTEACHERS	Affiche le message « You Were All Wrong! »
RDRATE	Affiche le nombre d'images par seconde
RDRHETT	Suicide
RDSHOWMAP	Toute la carte
RDSKILLx	Met le niveau de difficulté x
RDUNLOCK	Déverrouille toutes les portes
RDVIEW	Vue de derrière actionnée par F7
RDYERAT	Affiche les coordonnées
RDTIME	?
RDTONY	?
RDVAN	?
RDGARY	?

Voxel

G-POLICE (PC-CD)

Quelques astuces pour accéder aux missions secrètes.

D'abord, pour accéder aux 5 missions secrètes, vous devez être très rapide.

- Mission secrète 1 :
Pour y accéder, vous devez finir la mission 22 en ayant abattu plus de civils que d'ennemis.
- Mission secrète 2 :
Pour y aller, vous devez finir la mission 5, en moins d'une minute 34 secondes.
- Mission secrète 3 :
Pour accéder à cette mission, vous devez tout simplement achever la mission 35.
- Missions secrètes 4 et 6 :
Pour celles-là, vous devez achever les objectifs secondaires de toutes les missions et terminer la mission 35.
- Mission secrète 5 :
Pour finir, si vous voulez atteindre la mission secrète 5, vous devez terminer la mission 30, avec un « hit ratio » de plus de 70 %.

Laure